¡100% PC!

REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC

PC-TOP-PLAYER

AÑO III • Nº 30

100% JUEGOS • 100% ACCIÓN • 100% DIVERSIÓN

695 ptas. IVA INC.

Número EXTRA

ESTE MES:

- 3D ULTRA PINBALL 3
- 7TH LEGION
- BUCCANEER
- ZORK GRAND INQUISITOR
- WARLORDS III
- DAYTONA USA DELUXE
- NBA LIVE 98
- GALAPAGOS
- C. EARTH
- AHX-1
- L. OF KAIN
- FÚTBOL PRO
- L. OF LORE 2
- J. LOMU RUGBY
- LINKS LS 98
- KICK OFF 98
- P. GENERAL II
- ARMORED FIST 2
- TONE REBELLION
- M. DESTRUCTION

WORMS 2

TOWER COMMUNICATIONS

NUCLEAR STRIKE • RIVEN

SPLAT PACK • FIFA SOCCER 98

F-1 RACING SIMULATION

TUROK: DINOSAUR HUNTER

JEDI KNIGHT • VIRTUA COP 2

¡¡¡ESTO ES LA GUERRA!!!

TODAS LAS NOVEDADES DE INTERACTIVE MAGIC

PC-PLAYER

AÑO III - NÚMERO 30

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún, Luis Martínez

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain

UN MERCADO LLENO DE VIDA

Un crecimiento óptimo debe desarrollarse en todos los sentidos. Los niños crecen tanto física como mentalmente, y de forma más o menos paralela, según los casos. Por eso mismo, nuestro desarrollo intelectual como revista ha ido siempre acompañado, con el paso del tiempo, de un aumento físico... reflejado en el número de páginas que ofrecemos a nuestros lectores. Aquellos que nos conocen desde nuestra más tierna infancia han sido testigos de nuestras más diversas evoluciones, desde las que nos han ayudado a afinar nuestro ojo crítico hasta las que nos han permitido daros a probar nuestra sabiduría en mayor abundancia...

Así, ni nuestra capacidad de observación podía pasar por alto la enorme cantidad de títulos que nos asaltan en estas fechas, ni nuestras páginas podían ser ajenas a la superabundancia de productos, muchos de ellos, extrañamente, de gran calidad. Por ello, el ejemplar que tienes entre las manos posee dieciséis páginas más y viene acompañado por dos CD-ROMs. Uno de ellos muestra las habituales demos de los mejores programas del mercado y el otro contiene exclusivamente información acerca de títulos de Microsoft. Esperamos que todo ello sea de tu agrado.

Como evidencia del magnífico estado de salud del mercado de software de entretenimiento, además del programa que se ha merecido el discutido puesto de Juego del Mes, el divertidísimo Worms 2, hay nada más y nada menos que ocho títulos recomendados: Nuclear Strike, Virtua Cop 2, Riven, Fifa Soccer 98, F-1 Racing Simulation, Turok, Jedi Knight y Splat Pack, la estupenda actualización del polémico Carmageddon. Programas para todos los gustos, todos ellos de gran calidad. También hemos dado especial importancia a las soluciones de los productos más difíciles. Os ofrecemos tres: Last Express, Broken Sword 2 y Ace Ventura. Por lo demás, están a tu disposición las secciones de siempre. ¡El mes que viene más!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.

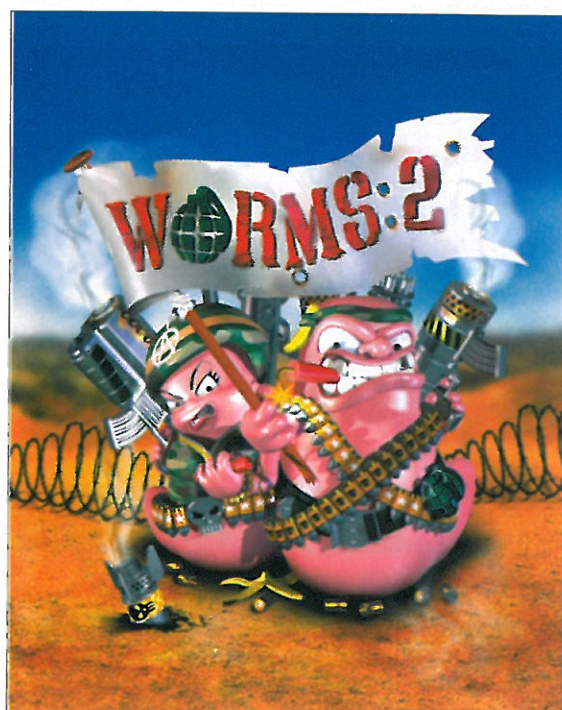
1. **Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.**
2. **La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.**
3. **Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).**
4. **La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.**
5. **Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.**

Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.

Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.

Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).

Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.



La segunda parte del genial programa de los gusanos guerreros, de la casa inglesa Team 17, ha logrado conquistarnos con una originalidad encantadora y una jugabilidad a prueba de bombas.

ÍNDICE

ESTE MES...

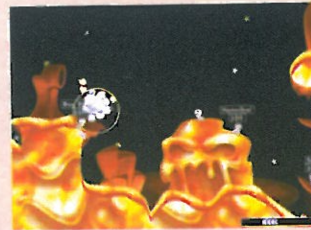
Una vez más nuestro CD-ROM logrará sorprenderte por su contenido. Las catorce demos de este mes son impresionantes, destacando sobre todo la de nuestro *megagame* y portada del número, el gran y divertido Worms 2.

Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

Este mes no hay modificaciones sustanciales en la imagen y la estructura de nuestro CD-ROM, por lo que no debemos destacarte nada en especial. Como siempre, esperamos que te lo pases bien con cada una de las demos, que en esta ocasión son muchas. Gracias a la posibilidad que te ofrecemos (junto a las distribuidoras que nos proporcionan las demos) de probar los mejores productos que aparecen en el mercado antes de comprar, sabrás separar la paja del heno en el mercado del software de entretenimiento. Debemos destacar la demo estrella de un programa que se ha ganado nuestro aprecio por su gran calidad.

WORMS 2

Team 17 y Microprose os ofrecen la segunda entrega de este divertido juego en el que tendrás que enfrentarte a los gusanos enemigos en alta resolución. Nuestro lanzador de demos te conduce hasta el instalador de la misma. Podrás disfrutar de un enfrentamiento multiplayer de dos jugadores. Es decir, puedes jugar contra ti mismo o contra otro jugador humano. La versión final, por supuesto, te dejará jugar contra el inteligente ordenador.



L E Y E N D A

Demo jugable desde el CD-ROM

Demo no jugable, visible desde el CD-ROM

Demo jugable que necesita disco duro.

Demo no jugable, visible desde el disco duro

LANDS OF LORE II

Este excepcional juego de Westwood presenta algunas de las secuencias más impactantes de los últimos tiempos. En el CD te ofrecemos un vídeo de presentación con algunas de ellas, junto con información de su funcionamiento.

RIVEN

La continuación del excelente *Myst* es aún más alucinante que su augusto antecesor gracias a sus cuatro CDs de gran calidad. En el nuestro te ofrecemos un vídeo con el "Cómo se hizo..." (en inglés) este programa. Aparecen en él entrevistas con sus programadores, así como diversas secuencias del juego.

TAKE NO PRISONERS

La demo del curioso título *Take no Prisoners* de las compañías Raven y Red Orb, requiere ser instalada en el disco duro para poder funcionar. Te permite jugar en uno de sus niveles. Tendrás que seleccionar, dentro del menú de opciones, el modo de vídeo más adecuado para tu tarjeta gráfica. El lanzador de nuestro CD-ROM te conducirá directamente hasta el instalador de la demo. Como sabes, es un emocionante arcade que retoma un antiguo pero excelente sistema de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 16:00 a 18:00
Viernes: 13:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM

JEDI KNIGHT

El último y formidable juego de LucasArts, segunda entrega del mítico *Dark Forces*, es una arcade tridimensional impresionante. Te ofrecemos la posibilidad de probar uno de sus niveles. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el propio instalador de la de **Jedi Knight**. No te olvides de seleccionar el modo de pantalla más adecuado, una vez estés dentro del propio juego.

7TH LEGION

Si te gusta la estrategia al estilo del gran clásico de la estrategia bélica *Command & Conquer* y su secuela *Red Alert*, no dejes de probar esta demo del último juego de Epic Megagames. Se trata de un "clon" futurista del mítico juego de Westwood Studios. No puedes esperar nada nuevo, pero la calidad general del título es lo suficientemente elevada como para que puedas disfrutar de él. El lanzador de nuestro CD-ROM te conducirá hasta el instalador de la demo. Puedes seleccionar cualquiera de los dos bandos rivales para probar este interesante programa.

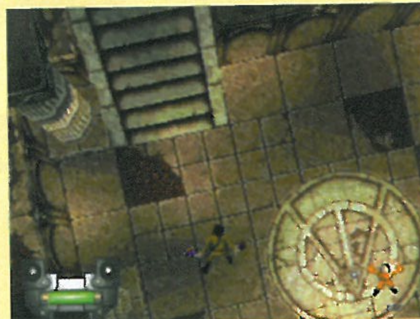
HEXEN II

Esta demo jugable del arcade tridimensional **Hexen II**, de la compañía Activision, requiere ser instalada en tu disco duro. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el instalador de la misma, el cual te ofrece la posibilidad de elegir entre versión DirectX normal, u OpenGL, es decir, optimizada para todas las tarjetas que posean esta tecnología. Atrévete a disfrutar con ella.

MACHINE HUNTER

Esta demo requiere cerca de siete *megas* de espacio libre dentro de tu disco duro C. Una vez nuestro lanzador la haya instalado, podrás ejecutarla desde el mismo.

Se trata de una demo jugable tanto en ventana como a pantalla completa. Si se producen saltos de pantalla mientras están disfrutando de ella, es debido a que estás moviendo el ratón. Cambia de tarea y aparecerá de nuevo en pantalla. La demo te permite acceder a una fase completa de este trepidante arcade que dominas desde una vista cenital.

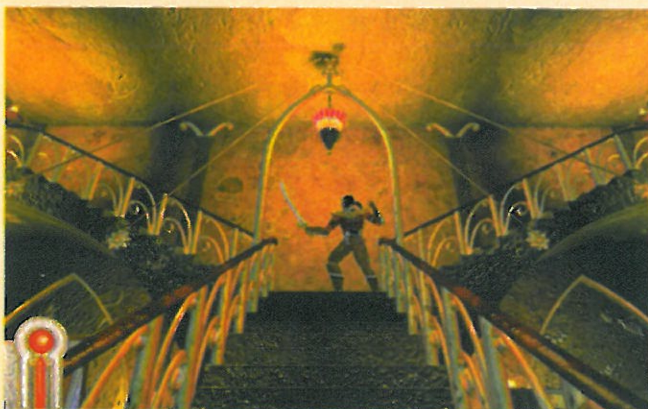


3D ULTRA PINBALL 3

Las compañías Sierra On-Line y Dinamix han unido fuerzas para ofrecernos la tercera entrega de su divertida saga *3D Ultra Pinball*. Ahora son dinosaurios los enemigos a los que tienes que superar en los tableros. El lanzador se encargará de conducirte hasta el propio programa instalador de la demo, la cual te permite jugar en uno de los tableros de la entretenida versión final.

DARK EARTH

La divertida aventura de Kalisto requiere ser instalada en disco duro. Nuestro lanzador te conduce hasta el programa que se encargará de ello. Una vez instalada, la demo te permite seleccionar entre las versiones de 256 colores y de 32.000. Es posible que algunas tarjetas gráficas que no puedan soportar esta última resolución.



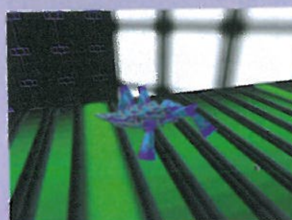
CONTENIDO CD-ROM

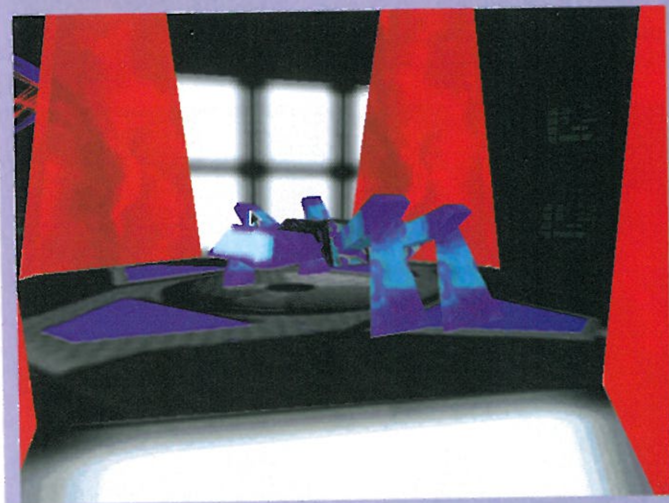
NUCLEAR STRIKE

La demo del programa **Nuclear Strike** es jugable desde el interior de nuestro CD-ROM. Te ofrece la posibilidad de enfrentarte a los enemigos de tu helicóptero de combate en la primera misión del título. Los controles son bastante sencillos: teclado numérico para mover el helicóptero y Z, X, C y Espacio para las armas.

GALAPAGOS

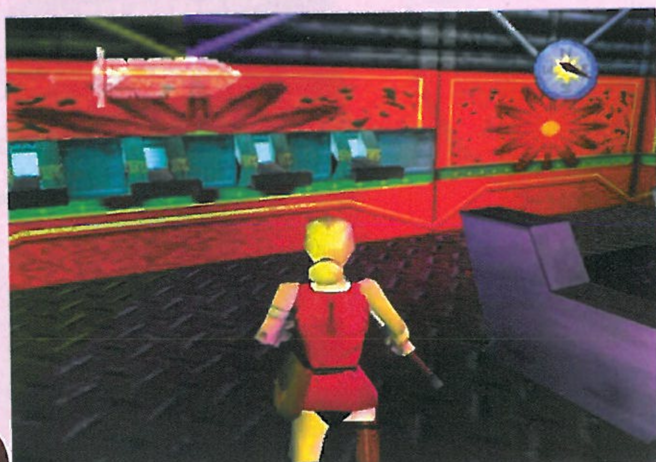
En este curioso juego deberás controlar los designios de una araña cibernética. La demo debe ser instalada desde nuestro lanzador. Una vez la hayas ejecutado te dará la posibilidad de elegir el tipo de aceleración que quieras utilizar (siempre y cuando dispongas de una tarjeta adecuada para ello). Dentro del juego, podrás cambiar de resolución en las opciones.





EXCALIBUR 2555 AD

Este programa de la compañía Telstar permite elegir entre una amplia variedad de sistemas de aceleración de hardware (siempre que dispongas de ellos). Se trata de una entretenida aventura gráfica que aúna leyendas del pasado (Excalibur) con historias del futuro (2555). Nuestro lanzador te conducirá hasta el propio instalador de la demo de este juego.



MASS DESTRUCTION

Este juego de tanques es muy divertido. En la demo deberás enfrentarte a los enemigos en un ambiente nevado. Nuestro lanzador te conducirá hasta el programa instalador de la misma, el cual te permite escoger el idioma, así como el sonido adecuado a tu tarjeta.

Actualiza
tu tarjeta de sonido
y saca partido del cambio
Busca las bases de esta promoción en el interior
de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción!

¡Únete a Creative®!

¿Estás fuera de juego?

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en día con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increíble calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros.
¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

¡Y te lo decimos en serio!

Sound Blaster AWE64 Gold

Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.

Kit Actualización PC-DVD Encore

Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.

Graphics Blaster Exxtreme

Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.

SoundWorks CSW200

Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC

CREATIVE
CREATIVE LABS

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre .... Apellidos ....

Dirección ....

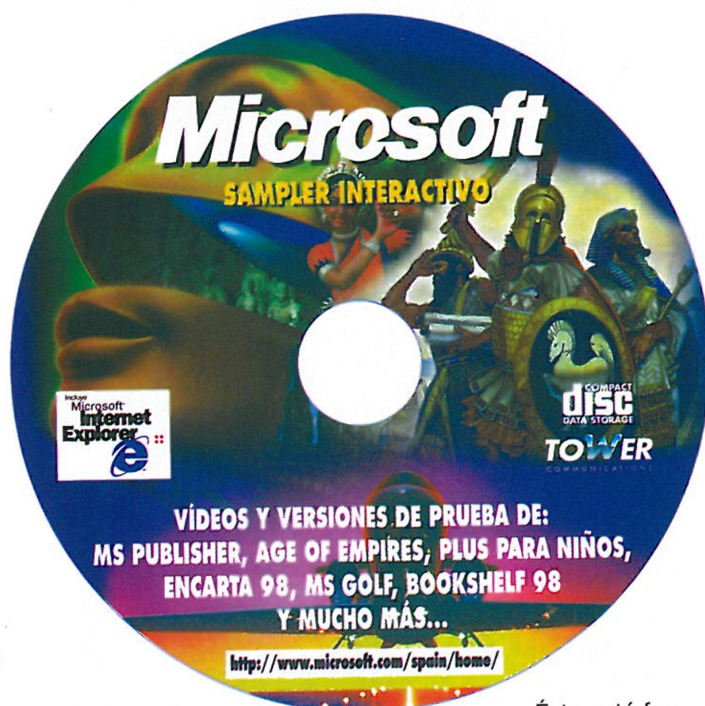
Código Postal .... Población ....

PCPLAY/JUEGO

Microsoft

SAMPLER INTERACTIVO

CDSAMPLE\SAMPLER.EXE



Este mes, PC Player tiene para vosotros una sorpresa muy especial: os regalamos el nuevo sampler interactivo de los productos de Microsoft.

Microsoft y PC Player han unido fuerzas y esfuerzos para ofrecerte este *sampler* interactivo de los productos de esta compañía. Aunque el CD-ROM cuenta con *Autorun*, si no dispones de él siempre podrás ejecutar el fichero SAMPLER.EXE, que se encuentra en el directorio CDSAMPLE del CD-ROM. A partir de aquí, podrás realizar una instalación permanente (sólo 700 Kb.) del mismo o, si lo prefieres, podrás ejecutar todo desde el propio CD.

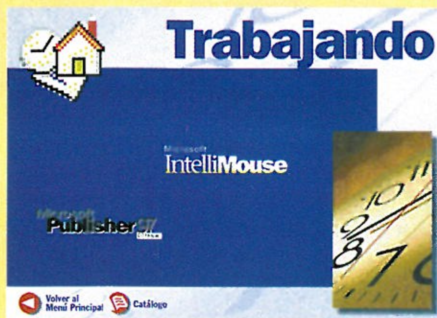
Éste está formado por una serie de demos y vídeos de los próximos productos. Te recomendamos que navegues por su contenido en los tres diferentes apartados que contiene hasta localizar la parte que más te guste. En la siguiente página, de todas formas, te ofrecemos una guía rápida para que localices lo que más te interese de manera más cómoda.

El CD Sampler esta desarrollado íntegramente por Microsoft, por lo que si tienes algún problema con las demos, tendrás que ponerte en contacto con el servicio técnico de Microsoft (teléfono 902-197198). En el caso de que sea defecto del CD, remitidnoslo a la dirección habitual de la revista (a la atención del servicio técnico), solicitando la sustitución del mismo.

Esperamos que este completo CD-ROM sea de vuestro completo agrado.

ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO

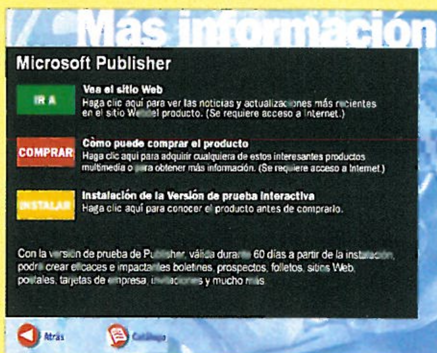
MENÚ PRINCIPAL



TRABAJANDO

Desde este menú tienes la posibilidad de acceder a la sección de herramientas útiles de este *sampler*.

- VÍDEOS
  - INTELLIMOUSE
- VÍDEOS Y DEMOS
  - PUBLISHER



JUGANDO

El software de entretenimiento ha pasado a ser una parte muy importante de la dinámica creativa de Microsoft.

- VÍDEOS
  - SIDEWINDER
  - I.G. ZONE
  - DW DILBERT'S
  - DW GOOSEBUMPS
  - MS FLIGHT SIMULATOR 98
  - MS CART PRECISION RACING
- VÍDEOS Y DEMOS
  - DW CHAOS ISLAND
  - MS PUZZLE COLLECTION
  - MS AGE OF EMPIRES
  - MS CLOSE COMBAT 2
  - MS GOLF

Si quieres obtener más información de los productos de la casa, conéctate a: **http://www.microsoft.com/spain/home/**

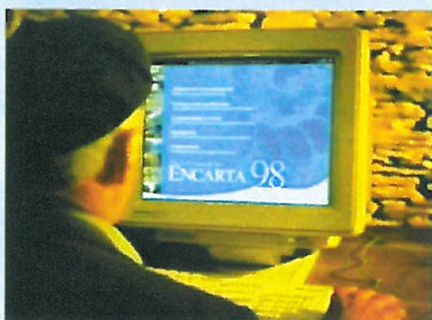
APRENDIENDO

Sección para pequeños y grandes. La educación forma parte de las inquietudes de Microsoft.

- VÍDEOS
  - ENCARTA 98
  - BOOKSHELF 98
- VÍDEOS Y DEMOS
  - PLUS PARA NIÑOS
  - AUTOBÚS MÁGICO
  - CREATIVE WRITER 2

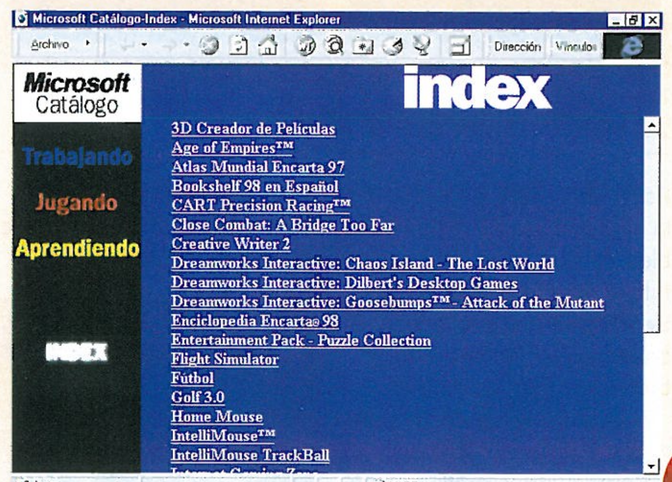
PUBLICIDAD ENCARTA

En el directorio raíz del CD hemos incluido el vídeo de la publicidad española de Encarta 98. Aparecen dos versiones: VIDEOMSL.AVI, que es apta para cualquier ordenador, y VIDEOMSH.AVI, sólo para ordenadores de prestaciones superiores. No te lo pierdas, pues es muy divertido.



INTERNET EXPLORER 4

Si quieres acceder al catálogo que aparece dentro del *sampler*, debes tener un *browser* de Internet instalado en tu equipo. En el directorio IEXPLORE del CD-ROM podrás ejecutar el archivo IE4SETUP.EXE, que te instalará la última versión del navegador de Microsoft Internet Explorer.



NOTICIAS

RED ALERT

Parece que la Editorial Anaya inicia una nueva colección de libros de ayuda al jugador que da comienzo este nuevo ejemplar: **C&C: Red Alert Al Limite**, del autor norteamericano Michael Rymaszewski. Se trata de pistas para que avances aún más en el excepcional programa de la compañía Westwood Studios.

SKY TARGET

Aunque todavía no está muy claro si la compañía Sega va a traer este título a nuestro lado de los Pirineos, se trata de una versión renovada de la clásica máquina recreativa *After Burner*. Gráficamente es un título bastante cuidado. Nos permite controlar diversos aviones a lo largo de unos futuristas escenarios, todos ellos muy detallistas.

ADIDAS POWER SOCCER

Psygnosis lanza al mercado la edición para PC y compatibles de su clásico juego de fútbol **Adidas Power Soccer**. Se trata de una conversión basada en el juego de Playstation de 1996, y no de la nueva del 97 que acaba de salir para la consola de Sony. Aunque gráficamente no alcanza el nivel de otras producciones actuales, se trata de todo un clásico de la compañía británica.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

El clásico de la consola Playstation de la compañía japonesa Takara ha sido otra vez transvasado desde ese formato a nuestros queridos PCs; la encargada de hacerlo ha sido esta vez Playmates. Aprovechando las posibilidades de las nuevas tarjetas 3D, se trata de un excepcional título de lucha que esperemos llegue pronto a nuestro país.

JOURNEYMAN PROJECT 3

Red Orb, nuevo sello de videojuegos de Broderbund, presentará en breve plazo la tercera entrega del conocido programa **Journeyman Project**. Basado en el sistema Quicktime VR, este juego nos permitirá explorar sus habitaciones en 360°. Es decir, podemos girar la cámara como queramos para localizar todas las pistas precisas.

CON LA CENSURA HEMOS TOPADO...

Resident Evil, *megagame* de la revista en el número 28, ha sufrido los ataques de la censura en su versión final. No sabemos bien si ha sido Capcom o Virgin (USA o Inglaterra, nunca la filial española) los que han decidido a última hora recortar el vídeo de presentación de *Resident Evil* para PC para igualarlo con la versión de Playstation. Así, se ha perdido el color en el vídeo y se han eliminado las escenas escabrosas y sangrientas del mismo, quitándole todo el aliciente que tenía esta nueva versión. También han eliminado el modo de juego en el que Jill podía salvar en cualquier instante sin necesidad de recoger los sellos. Esto último sólo afecta a la dificultad del juego, pero el recorte del vídeo nos parece bastante grave, ya que nosotros en la revista os anunciábamos que el programa contaba con él. Lamentamos las molestias que os hayamos podido causar, y aquí os ofrecemos algunas imágenes de la versión Beta para que vosotros mismos podáis juzgar la diferencia.

BREVES

SIMO TCI

La edición de este año de Simo TCI, celebrada el mes pasado en Madrid, ha sido de lo más interesante para los aficionados al videojuego. En esta ocasión todo un pabellón ha sido habilitado para el software de entretenimiento, y varias han sido las compañías que han presentado las últimas novedades en sus *stands*: Electronic Arts, Ubi Soft, Virgin, Erbe, Friendware, Proein, Dinamic Multimedia y Coktel Educative entre otras casas. Esperemos que nuestro mercado siga creciendo a este ritmo y dentro de poco podamos contar con una feria dedicada únicamente al mundillo del videojuego, como ocurre en otros países.

INTERACTIVE MAGIC

Esta poderosa compañía cada vez tiene una voz más personal dentro del mercado lúdico. Prueba de ello es el considerable volumen de productos que nos va a ofrecer en breve.

J. W. Stealey, un veterano del sector de software de entretenimiento, también conocido como Wild Bill (Bill el Salvaje) y fundador y antiguo presidente de Microprose, es el presidente de esta compañía de creciente importancia.

Con filiales en muchos puntos de Europa, como Inglaterra y Alemania, Interactive Magic tiene su central en Carolina del Norte, Estados Unidos. Fundada en Abril de 1994, su crecimiento ha sido tal en este tiempo, que revistas económicas como Wall Street Journal o Bussines Week y cadenas de televisión como la CNN o Discovery Channel se han hecho eco de su éxito.

Algunos de sus juegos, como *Air Warrior*, *Fallen Haven*, *iF-22 Raptor*, *Capitalism* o *Great Battles of Alexander*, han obtenido primeros puestos dentro de las listas de todo el mundo. Los primeros ya han llegado a nuestro país, y los dos últimos lo harán en breve de la mano de Friendware. En este reportaje os hablaremos de las novedades que preparan para el próximo año.

Así, títulos de estrategia como **Seven Kingdoms**, **Liberation Day** o **Great Battles of Hannibal** serán un éxito seguro gracias a su elevada calidad. Tampoco han dejado de lado los simuladores, género que tanta gloria les ha dado, con misiones para el mencionado *iF-22* o la nueva entrega de **Air Warrior**. Quizás la mayor sorpresa ha sido el título deportivo **British Open Golf**, pero esto demuestra que saben avanzar por diferentes derroteros. Esperemos que esta joven compañía se mantenga en esta formidable línea.

E. Arias

SEVEN KINGDOMS

Los amantes de la buena estrategia quedarán encantados con el excelente **Seven Kingdoms**. Si has jugado con el reciente *Age of Empires*, de Microsoft, te diremos que el sistema de juego es muy parecido, pero intervienen más aspectos, como la economía y el espionaje. Gráficamente es un título espectacular. Las batallas se desarrollan sobre el mapa principal con un estilo parecido al de *Command & Conquer*, de Westwood.

BRITISH OPEN GOLF

Aunque hoy en día es bastante difícil innovar en un juego de golf, los practicantes de este deporte siguen pidiendo más simuladores de este deporte. Se trata de una revisión del clásico Open Británico. Con este título puedes jugar en los principales campos de aquel país. Los gráficos son preciosos: si posees una tarjeta aceleradora 3D podrás ver incluso una espectacular niebla.

GREAT BATTLES OF HANNIBAL

Tras el interesante *Great Battles of Alexander*, tenía que llegar una secuela. Como no podía ser menos, después de disfrutar con las inconmensurables conquistas del grandioso Alejandro Magno de Macedonia, le toca el turno a Aníbal, el genial rey de Cartago que hizo temblar las mismas bases del Imperio Romano.

Se mantiene la misma línea de juego, pero se ha mejorado bastante tanto el sistema de batallas como los gráficos de los guerreros y los edificios de la época. Lo mejor de todo es, sin duda, la posibilidad de jugar en red. Escipión el Africano lo va a tener muy difícil si te atreves a tomar los mandos del ejército del estratega cartaginés.

AIR WARRIOR 3

El famoso simulador de Kesmai, que tan bien han sabido aprovechar los chicos de Interactive Magic dentro de sus servicios *on-line*, llega en su tercera entrega con un inmejorable lavado de cara.

La gran sorpresa de este título es que, ahora, todos aquellos que dispongan de una tarjeta aceleradora 3D podrán enfrentarse a jugadores de todo el mundo, con unos gráficos realmente mejorados. Parece increíble, lo sé, pero ya puedes olvidarte de los juegos en red con gráficos sin resolución. El futuro de la informática se nos está colando por la puerta de atrás: el mundo del software lúdico.

LIBERATION DAY

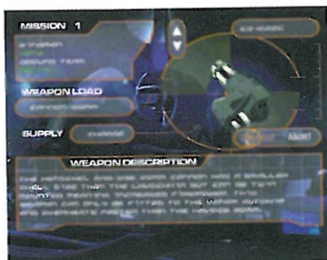
No podía faltar un "clon" de *C&C*. **Liberation Day** puede considerarse la secuela de *Fallen Haven*; han mejorado bastante el sistema de lucha, acercándolo más al del clásico de Westwood. Lo mejor, sin duda, son los fabulosos

gráficos, tal y como puedes comprobar en las fotos que acompañan a este texto.

PÁGINA WEB INTERACTIVE MAGIC

Si quieres acceder a la página web que posee Interactive Magic dentro de Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.imagicgames.co.uk/

PREVIEW

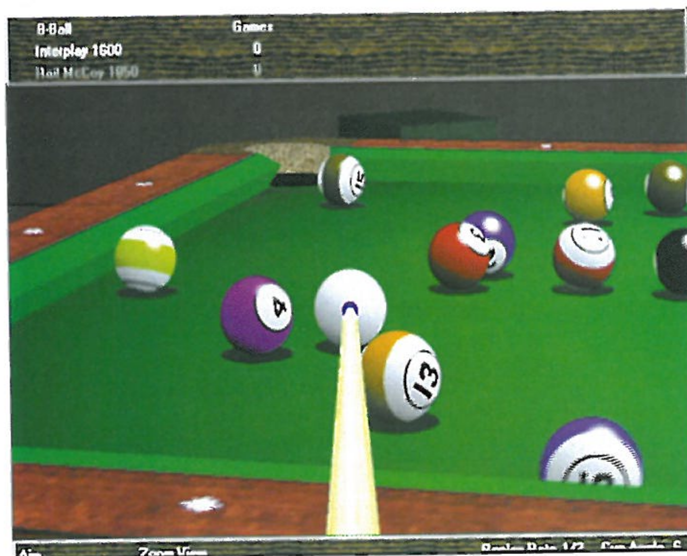


G-POLICE

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

La veterana compañía Psygnosis cada día nos asombra más. Hemos tenido acceso a la demo de su próximo **G-Police** y nos hemos quedado, francamente, alucinados. Se trata de un arcade tridimensional en el que debemos controlar una nave de policía a través de una serie de ciudades que están infestadas de malhechores de todo tipo. Si cuentas con cualquier tipo de tarjeta aceleradora 3D, el festival de luces y efectos es increíble. Es algo que no tienes que perderte.

Hemos llegado a ver este programa a 1280x1024 (en un equipo excelente: un Pentium II con una Permedia 2 de 8 Mb) y lo cierto es que merece la pena. De todos modos, no debes asustarte: en equipos menores sigue siendo uno de los mejores arcades que hayas podido ver hasta ahora.



VIRTUAL POOL 2

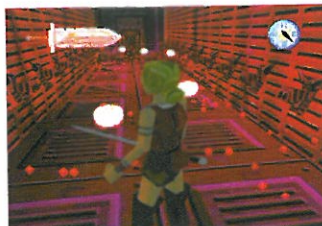
COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

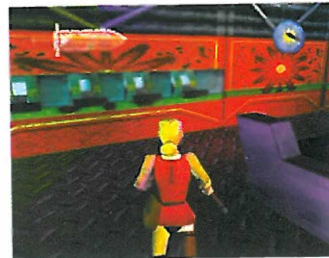
Interplay vuelve a la carga en su serie de juegos de billar y nos ofrece una versión modificada de su primera entrega. La principal diferencia es la calidad de los gráficos, ampliamente implementada. Se mantiene la posibilidad de cambiar la cámara a la posición que más te guste. Además, jugar con el ratón para lograr introducir todas las bolas resulta muy divertido.

EXCALIBUR 2555 A.D.

COMPAÑÍA: TELSTAR ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Las conversiones de juegos 3D de la consola Playstation cada día son más frecuentes. Un claro ejemplo de ello es este interesante **Excalibur**, que sabe mezclar un pasado legendario con un mítico futuro. En efecto, no tiene nada que ver con la clásica película de las aventuras y desventuras del Rey Arturo, sino que nos sitúa en un futuro muy lejano en el que se han vuelto a manejar las espadas para defenderse de los enemigos. Los efectos de luz con 3Dfx son bastante bonitos.





HÉRCULES

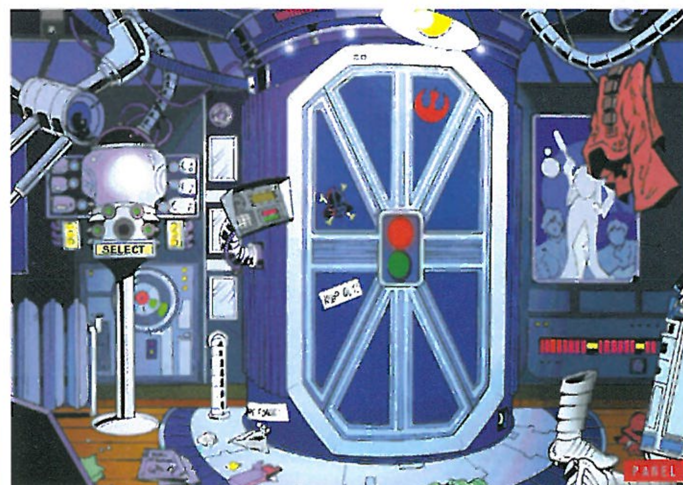
COMPAÑÍA: DISNEY INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

La nueva película de dibujos animados de la compañía Disney también cuenta con su respectivo juego para consolas caseras y PCs, como es habitual en muchas de sus producciones. En esta ocasión se trata de una fiel adaptación que mantiene el saber hacer que Disney ha puesto en este nuevo film para los más pequeños. **Hércules** te permite controlar al héroe griego, convenientemente adaptado, en diferentes escenas, las cuales conforman un arcade de plataformas que sigue fielmente el argumento del film.

STAR WARPED

COMPAÑÍA: PARROTY ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Los creadores de la divertida parodia de *Myst*, *P.Y.S.T.*, vuelven a la carga con una parodia de la saga de *La Guerra de las Galaxias*. Así, encontraremos juegos tan divertidos dentro del CD como Dork Forces, U Don't No Jedi, Whack the Ewok, o X-Schwing. Se trata, pues, de un simpático producto que, aunque no llegará a todo el mundo, conquistará al menos a los aficionados a la Saga de George Lucas.

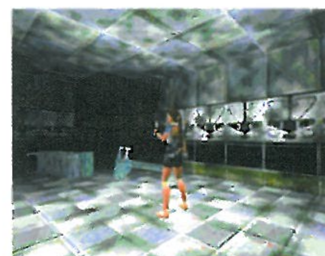


TOMB RAIDER II

COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

En breve dispondremos en el mercado de la segunda entrega del portentoso **Tomb Raider**. La heroína de los niños, Lara Croft, regresa con fuerzas renovadas para enfrentarse a la más peligrosa aventura de su vida. Así, ahora deberá visitar lugares como la romántica Venecia, la infranqueable Muralla China o la gélida Antártida para recuperar esos tesoros que siempre está buscando esta aguerrida jovencita.

La principal novedad, aparte del crecimiento de los niveles (ahora pueden ser hasta cuatro veces más grandes que los que disfrutamos en la primera entrega de la serie), es la utilización de las tarjetas aceleradoras 3D para implementar la calidad gráfica, que es excelente. Por ejemplo, los increíbles efectos de luz bajo el agua son infinitamente mejores si dispones de una tarjeta 3Dfx. Como ves, el mercado manda.

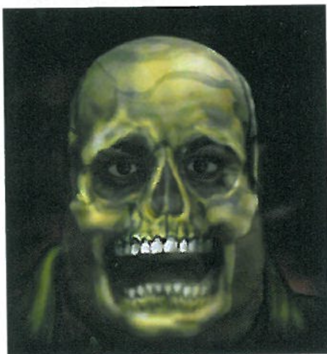


PREVIEW

ZOMBIEVILLE

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Psygnosis presenta un nuevo título tridimensional en la que deberás encarnar a un detective que debe frenar la invasión de zombies que ha cubierto su ciudad y la está dejando desolada. Se trata de una extraña mezcla de aventura y arcade, donde te encontrarás con unos gráficos bastante interesantes, aunque quizá sencillos en exceso. Lo mejor de todo el programa es, sin duda, la presentación que aparece al comienzo del mismo. Se trata de una renderización de gran calidad.



DARK RIFT

COMPAÑÍA: VIC TOKAI ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Si te gustan los juegos de lucha, esta nueva apuesta de Vic Tokai por las tres dimensiones, siempre deseadas pero a menudo poco agradecidas, puede resultarte bastante interesante. Aunque esta compañía se prodiga bastante más por el mundo de las consolas (no en vano este juego es una conversión de Nintendo 64), han realizado un trabajo bastante decente en esta incursión en el PC. Si además cuentas con una aceleradora 3D, los resultados son impactantes.

TAKE NO PRISONERS

COMPAÑÍA: RAVEN/RED ORB ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

Los arcades tridimensionales al estilo del antiguo *Gauntlet* se están poniendo de moda por momentos, en un intento de buscar campos, si no nuevos, al menos poco explorados. Este título de la conocida compañía desarrolladora Raven para Red Orb nos ofrece la posibilidad de seguir las andanzas de nuestro guerrero desde una perspectiva cenital. El programa admite el cada vez más extendido uso de tarjetas aceleradoras 3D para suavizar los gráficos. El argumento nos conduce a un tétrico futuro, que nos espera después de una guerra nuclear.

MAGESLAYER

COMPAÑÍA: RAVEN/GT INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER

Si has leído la anterior *preview* del programa *Take no prisoners*, debemos decir que lo mismo te es válido para este **Mageslayer**. Esto se debe a que el grupo de programación es el mismo, Raven, aunque no lo sea el productor, en este caso GT Interactive. En esta ocasión te tendrás que enfrertar a hordas de enemigos en un ambiente medieval. Para conjurar el mal tienes a tu disposición cuatro diferentes y poderosos berracos, los cuales machacarán todo bicho que salga a su paso. El argumento te suena, ¿verdad?

BLADE RUNNER

COMPAÑÍA: WESTWOOD ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Por fin nos llega este esperado título de Westwood Studios, basado en la mítica película de la buena época del sobrevalorado Ridley Scott... Se trata de una aventura gráfica de gran calidad que posee, por supuesto, indiscutibles aportaciones de acción.

El magistral ambiente que lograron recrear los responsables de este film que marcó época ha sido trasladado al programa con bastante exactitud. En efecto, los jugones que, además, sean amantes del cine, disfrutarán como enanos moviéndose por una agobiante ciudad futurista

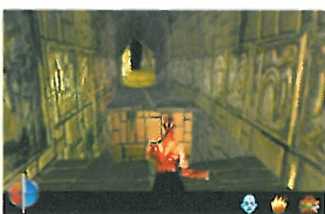
con constantes reminiscencias a Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Darryl Hanna, etc, pero, claro está, mediante renderizaciones.

Se trata de un título imprescindible que, gracias a Dios, muy pronto estará entre nosotros para nuestro completo uso y disfrute.

DREAMS TO REALITY

COMPAÑÍA: CRYO ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Cryo vuelve a la carga con un arcade tridimensional. En efecto, ha abandonado momentáneamente las aventuras gráficas con renderizaciones (*Atlantis*, *Dragon Lore 2*, *Versalles*...), para introducirse en un género hasta ahora no indagado por esta compañía francesa. Gráficamente el producto es muy espectacular, y los delirantes enemigos salidos de la imaginación de estos programadores harán las delicias de todos los usuarios.



POSTAL

COMPAÑÍA: RIPCORD GAMES ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A

Según la publicidad aparecida en las revistas norteamericanas, éste es uno de los juegos más violentos de la historia, así que pueden prepararse las lenguas viperinas que vilipendiaron *Carmageddon*.

Sin embargo, **Postal** debiera ser recordado por la gran jugabilidad que ofrece en un entorno multiusuario. Los gráficos son del estilo de *Syndicate* (por el tamaño), pero los escenarios están bastante más trabajados.

WORMS 2

Los simpáticos gusanitos rosas de la compañía Team 17 vuelven de nuevo a la carga en un excelente arcade. Dentro de él encontrarás nuevos gráficos y armas y, sobre todo, mucha diversión.

De vez en cuando tenemos el placer de ver en nuestros ordenadores un juego distinto a los demás que nos cautiva de inmediato. Es posible que sólo nos atraiga por su originalidad, o por su calidad, o por lo entretenido que resulta. Lo más difícil es que lo haga por todo ello a la vez. Pues bien, éste es claramente uno de esos casos excepcionales.

El planteamiento del programa sigue siendo el mismo que el de la primera entrega. Cada jugador, ya sea un humano o la máquina, dispone de un equipo de simpáticos gusanos esparcidos por el terreno. El objetivo es eliminar a todos y cada uno de los enemigos. Para conseguirlo dispones de un nutrido arsenal y de la más poderosa

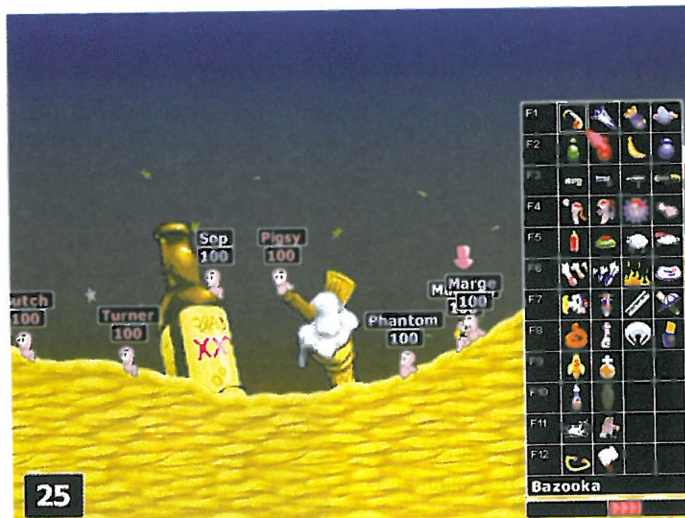
de las armas: tu propio ingenio. Pero como no todo podía ser tan fácil, tienes algunos factores en contra.

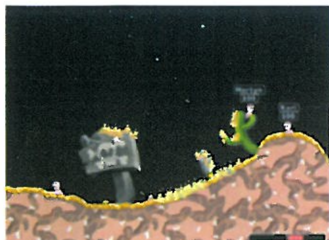
Además de luchar contra los gusanos contrarios, luchas también contra los elementos. El agua, el viento, la fuerza de la gravedad y el propio terreno son componentes fundamentales del juego. En primer lugar los gusanos no saben nadar y si caen en el agua se ahogarán irremediablemente. Por otro lado, el viento puede dificultar tus ataques porque influye en la trayectoria de los proyectiles. En ocasiones sopla a tu favor y te ayuda a destruir un objetivo difícil de alcanzar. Pero la mayoría de las veces te juega malas pasadas. Si no realizas bien los cálculos es posible que un disparo se vuelva contra ti mismo, con lo que harás un espantoso ridículo. Para complicar aún más las cosas, el terreno suele ser abrupto y presenta obstáculos de diferentes tamaños. Por ello es un excelente factor defensivo para ambos bandos.

Los gusanos son mucho más hábiles de lo que parece. Pueden saltar, excavar, tirarse en paracaídas, balancearse en una cuerda y muchas otras cosas. Además, están preparados tanto para el combate cuerpo a cuerpo como para los ataques a distancia. Cada uno dispone de una cantidad limitada de energía que irá disminuyendo a medida que sufra daños.

Esto depende del arma utilizada. En el caso de las explosiones depende de la distancia al lugar donde se producen. Cuanto más cerca del centro, más daño.

Aún hay más. De vez en cuando caen del cielo cajas que proporcionan municiones, nuevas armas o... una bonita explosión. El contenido sólo se conoce al cogerlas. También caen del cielo botiquines que ayudan a recuperar unos cuantos puntos de energía a los sufridos



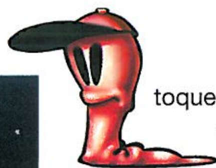


bichitos. Pero las sorpresas no sólo caen del cielo. En lugares aleatorios se sitúan minas que pueden darte y te darán más de un disgusto.

Worms 2 es un perfecto ejemplo de lo que la imaginación humana es capaz de hacer a partir de una idea sencilla. El juego es de lo más variado. Es posible cambiar totalmente algunos aspectos del mismo, como el terreno o las armas que se pueden usar. Las posibilidades son, en una palabra, infinitas.

Antes de comenzar una partida seleccionas los equipos que participarán en el enfrentamiento. El juego incluye dos equipos por defecto, uno humano y otro automático. Por supuesto, se pueden crear otros nuevos. Para ello hay que elegir el nombre del equipo, el de los gusanos y, en el caso de los equipos manejados por el ordenador, el nivel de inteligencia.

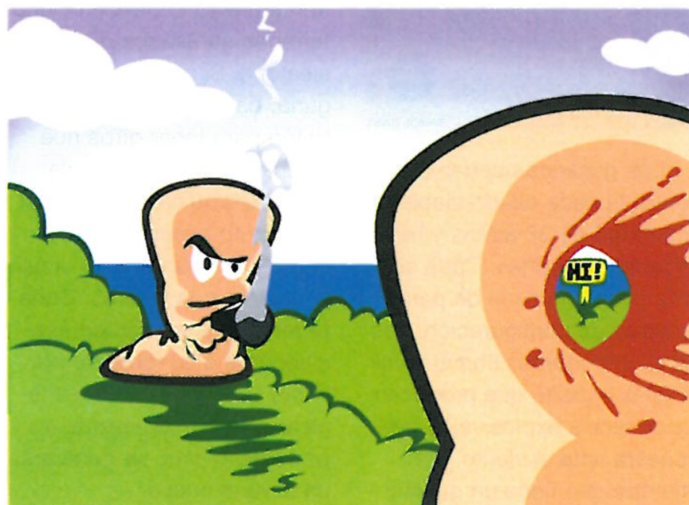
También puedes elegir los sonidos que emitirán tus pequeños amigos durante la batalla. Existe una lista con diversos esquemas de sonido predeterminados. Los hay de todo tipo y en distintos idiomas, incluido, por supuesto, el castellano. De todos modos, si los que hay no te gustan o quieres dar un



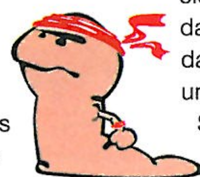
toque personal a tus equipos, no hay problema. El juego incorpora una utilidad externa para crear esquemas que se limita a asociar archivos WAV a los distintos eventos. Tienes la posibilidad de elegir entre los archivos existentes en el CD o bien crear unos nuevos con la ayuda de algún editor de sonido.

más desfavorecido. Puedes hacer que las cajas caigan más cerca de los gusanos propiedad del jugador que va perdiendo. Sin embargo, no hay que confiarse, porque esto aumenta la posibilidad de encontrar cajas trampa.

En otro apartado se configuran la duración de las rondas, los turnos y la demora entre ellos. Se permite, por lo



Pero no sólo hay esquemas de sonido. De forma análoga, existen esquemas de opciones de juego y de armas. Por defecto, **Worms 2** proporciona una buena cantidad de ellos, aunque puedes construirlos a tu gusto. Las opciones de juego configuran cosas tan interesantes como las cajas con trampa, la existencia de armas secretas y la frecuencia de lanzamiento de cajas y botiquines.



Una interesante novedad respecto a la primera edición es que la inteligencia del lanzamiento de cajas se puede fijar para que ayude al equipo

demás, cambiar la frecuencia de aparición de las minas, el tiempo que tardan en explotar y si se admiten o no minas defectuosas. Existen muchas otras opciones de configuración, como la velocidad del viento y el daño producido por una caída.

Sin embargo, la más curiosa de las opciones que te ofrecen es la referente a la marea. Si el jugador así lo desea, puede establecer que el terreno se hunda determinado número de *pixels* cuando finalice cada uno de los turnos. Si se utiliza este parámetro el programa se vuelve de lo más trepidante, porque muchas veces te preocupará más el agua que los propios enemigos.

ALTERNATIVAS

WORMS
Team 17•Arcadia
El divertido original, con gráficos en baja resolución.

LEMMINGS PAINTBALL
Psygnosis•Electronic Arts
Los "locos" del pelo verde también batallan entre ellos.

OVERBOARD!
Psygnosis•Electronic Arts
Otro título superdivertido cuando se juega en red.

Los gusanos pueden elegir entre la nada despreciable cantidad de 38 armas y habilidades diferentes. Cada arma tiene una serie de parámetros de configuración. Los más importantes son el *stock* inicial, el daño que producen, la potencia explosiva, la respuesta ante el viento y el tiempo que tiene un gusano para retirarse en el momento de utilizarla. El último parámetro es especialmente importante en el caso de las armas explosivas, que de poco sirven si eliminan también a tus amigos.

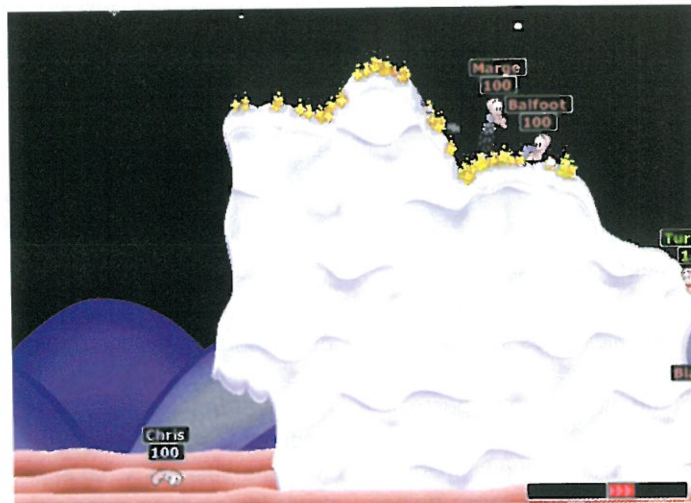
Entre las nuevas armas destacan la bomba banana, el ataque postal, las ovejas, las vacas locas y la anciana explosiva. La primera es una banana explosiva que se divide en otras más pequeñas que hacen explosión al hacer contacto con algo. El ataque postal es un bombardeo de cartas explosivas. En este caso es especialmente difícil alcanzar el objetivo, porque los sobres caen suavemente y son arrastrados por el viento. Las vacas locas y las ovejas recorren el terreno hasta encontrar un obstáculo, contra el que explotan. La diferencia radica en que las ovejas son capaces de saltar y explotan cuando quieres. Las vacas actúan de forma más automática. La anciana explosiva es como una bomba de relojería con patas.

Hay muchas otras armas (granada sagrada, vaso Ming, la super oveja, etcétera) cuyas características no desvelamos para que podáis descubrirlas vosotros mismos.

Otro aspecto muy positivo es la generación del terreno. Antes de comenzar un enfrentamiento te ofrecen cinco terrenos generados de forma aleatoria. Si no te gusta ninguno, basta con pulsar un botón para tener otros nuevos. Si te gusta alguno de ellos pero quieres pulir algún detalle, no tienes más que entrar en la pantalla de dibujo y hacer lo que quieras. Cada terreno tiene un código asociado que está formado por letras y números. Puedes teclear el que te apetezca: a partir del mismo se generará un terreno nuevo.

Los gráficos de **Worms 2** presentan una calidad muy alta. La diferencia con la primera parte es más que notable. En primer lugar los gráficos son SVGA. Por ello son mucho más detallados, más atractivos y más simpáticos. Los gusanitos están francamente bien hechos, con detalles originales y graciosos.

Todas las animaciones, incluidas las relacionadas con las armas, están muy trabajadas. Las nubes y el agua se mueven, el viento arrastra distintos objetos en un segundo plano y los gusanos no paran quietos ni un solo momento. Los efectos gráficos también están muy logrados. Las explosiones desprenden metralla y humo, y los cohetes dejan rastro, tal y como debe de ser. A todo ello hay que añadir el bonito efecto conseguido mediante *scroll parallax* cuando desplazas la ventana de juego.

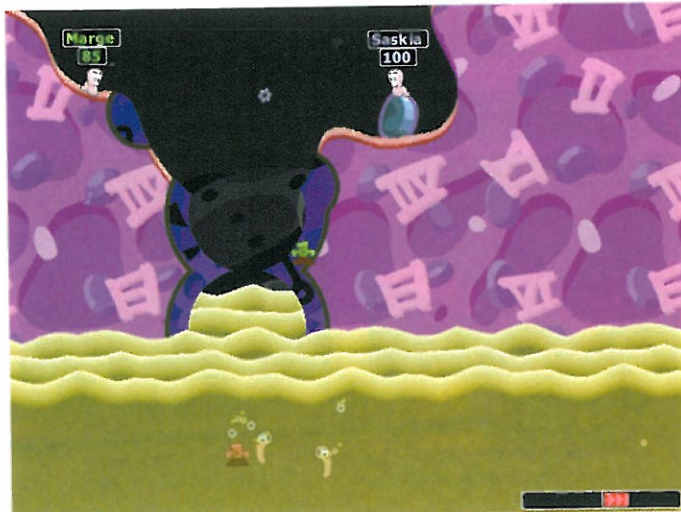


En el CD-ROM se pueden encontrar algunos vídeos de lo más simpático. Merece la pena verlos, porque son la mar de divertidos.

El sonido merece una mención especial. Los efectos que posee son realmente buenos, especialmente las voces de los personajes. Resultan de lo más simpático, típicas de alguna serie de dibujos animados. Si prestas atención puedes escuchar el viento y las olas producidas por el mar. La música, por su parte, es muy buena.

En definitiva, se trata de todo un juegazo que alcanza su máxima expresión, cómo no, en el apasionante modo multijugador. No te lo pierdas por nada del mundo.

F. de la Villa



FICHA TECNICA

Worms 2 — 1

TEAM 17 — 1-8 JUGADORES
PROEIN, S.A. — P.V.P. Consultar

Pentium 90
SVGA
16 Mb
120 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

93

Intrépidos gusanos en busca de la gloria.

JUEGOS NUCLEAR STRIKE

Si te gustan los programas de acción que tengan gráficos de calidad, espectaculares efectos y un excelente sonido, no lo dudes ni un instante. Nuclear Strike es tu juego.

Seguro que has oído hablar de títulos como *Jungle Strike* y *Desert Strike*. En ellos pilotabas un helicóptero de combate en diferentes zonas de guerra, cumpliendo las misiones asignadas. Tenían unos bonitos gráficos realizados a base de *sprites* y resultaban la mar de entretenidos.

Nuclear Strike es un título más de la saga, pero con una diferencia. Los gráficos son 3D y aprovechan al máximo las capacidades de tu tarjeta aceleradora (si es que la tienes, claro). No hace mucho salió un juego de estas características para PlayStation llamado *Soviet Strike*, que no vio la luz en el mercado del PC. Sin embargo, de este nuevo título hay versión para ambas plataformas.

En el programa debes, como apuntaba antes, pilotar con habilidad un helicóptero equipado con diferentes tipos de armas. Tienes una ametralladora, misiles y dos modelos de cohetes. La ametralladora es ideal para eliminar a la infantería antiaérea, que resulta especialmente molesta. Son bastante escurridizos, están desperdigados por todo el terreno y es muy difícil acertarles con otro tipo de arma.

Los cohetes y los misiles son ideales para volar edificios y eliminar vehículos enemigos. El inconveniente de los primeros es que siguen una trayectoria en línea recta, por lo que es necesario afinar la puntería. Los segundos, en contrapartida, son capaces de buscar al enemigo, aunque no siempre aciertan.

El helicóptero también está equipado con un gancho y su correspondiente grúa, que serán sumamente útiles para recoger personas y objetos situados sobre el terreno. En determinados lugares se puede encontrar todo tipo de ayudas que serán imprescindibles para finalizar con éxito la misión. Existen paquetes de municiones, combustible y repuestos para el blindaje del aparato.

Aunque utiliza gráficos tridimensionales, no se trata de un simulador de vuelo. En realidad, es un arcade en toda regla. El juego no se desarrolla en el interior del helicóptero, sino en el exterior, a vista de pájaro. Además, los controles son pocos y muy sencillos. Basta con manejar la dirección y velocidad del aparato. Ni siquiera hay que preocuparse de la altitud, controlada de forma automática. Existen cuatro botones de disparo, uno por cada tipo de arma, y dos controles de desplazamiento lateral. Estos últimos no son realmente necesarios, pero resultan de gran ayuda para esquivar disparos enemigos.

Uno de los aspectos más positivos de **Nuclear Strike** es la gran variedad de misiones de las que dispone. La mayoría de los juegos de este tipo se centran en la destrucción de objetivos militares, con muy pocas variaciones. Los creadores de este título se lo han tomado de otra manera.

Por supuesto, en ocasiones hay que destruir objetivos: al fin y al cabo es un juego de guerra. Pero la variedad es mayor. Rescatas prisioneros, liberas poblaciones sitiadas, transportas cargamentos, reclutas a líderes rebeldes, escoltas algún vehículo, etc. Las misiones se suceden de forma consecutiva en cada escenario.

Para ayudarte en tu difícil tarea, el helicóptero ha sido equipado con un avanzado radar. En él puedes ver, además de las características del terreno, todas las unidades enemigas clasificadas por tipos. Asimismo, se puede controlar la situación de los elementos que representan alguna ventaja para ti.

Aunque hasta ahora tan sólo se ha hablado de helicópteros (hay varios tipos), es posible manejar otros vehículos. Por ejemplo, puedes controlar un *hovercraft*. Se trata de un simple detalle que le da todavía más variedad al programa, pero que no tiene demasiada importancia porque la mayoría de las veces es preferible utilizar un helicóptero.

Nuclear Strike sorprende mucho a nivel gráfico. Con una tarjeta aceleradora 3D es una auténtica delicia. El terreno está representado a la perfección. Por ejemplo, cuando giras, lo hace todo el terreno sin mostrar un solo fallo en las texturas. Han conseguido un efecto suave y fluido, de lo más realista. El agua merece una mención especial. Se mueve con un suave oleaje que hace subir y bajar a todos los navíos que se encuentran en la superficie. Es un efecto muy bueno, teniendo en cuenta que está realizado a base de polígonos y de texturas. A todo ello hay que añadirle el buen diseño de los vehículos y de las construcciones.

Los efectos especiales son un componente importante de este juego. Los misiles y cohetes dejan rastro, los disparos de ametralladora levantan polvo cuando golpean contra el suelo y las explosiones son espectaculares. Las explosiones generan un *flash* de luz blanca seguido de fuego y humo. Cuando el pequeño infierno ha finalizado, el terreno cercano queda totalmente chamuscado. Lo dicho, realmente bueno.

El sonido le viene como anillo al dedo. Las explosiones y los disparos son estruendosos y tienen bastante calidad. Donde falla es en la música que, aunque aporta su granito de arena, se escucha demasiado baja y pasa un poco desapercibida.

En pocas palabras, un juego emocionante, divertido y muy bien realizado, que engancha al jugador desde un principio.

F. de la Villa

FICHA TECNICA

Nuclear Strike — 1

E. ARTS
E. ARTS

1 JUGADOR
P.V.P. 5.990 ptas.

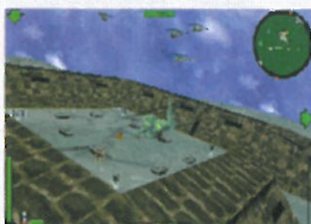
Pentium 90
SVGA
16 Mb
110 Mb

G S D

88

Nada que envidiar a las consolas.

ALTERNATIVAS



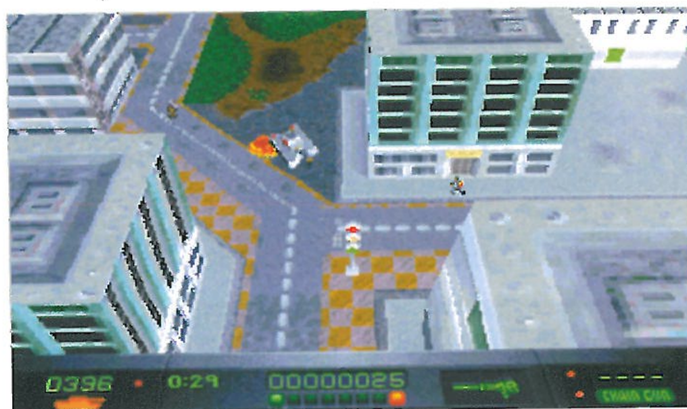
STRIKEPOINT
Elite•Arcadia
Otro juego de helicópteros 3D, pero... ¿dónde están las 3D?

COMANCHE 3
Novalogic•Electronic Arts
Si quieres un simulador serio, prueba este título de Novalogic.

AHX-1
GT Interactivo•New Software Center
Un simulador de helicópteros para equipos menos potentes.

JUEGOS

MASS DESTRUCTION



La destrucción masiva vuelve a ser el indiscutible centro de un programa. Directamente venido desde el trepidante mundo de las videoconsolas, aparece este contundente arcade bélico.

Nos encontramos ante la enésima conversión de un juego de consolas. Los programadores han encontrado un filón en las conversiones, que les ahorran el trabajo de crear nuevos productos y que permiten al usuario disfrutar de juegos que hasta ahora eran inaccesibles en PC.

En este caso nos encontramos ante un programa menos conocido que otras conversiones, pero que no por ello deja de tener cierto atractivo, destacando sobre todo por su jugabilidad. Lamentablemente, su baja calidad gráfica es un lastre excesivo para sus posibilidades.

El juego te pone a los mandos de un tanque que tendrá que solventar una serie de misiones de dificultad creciente que serán vitales para llevar a buen puerto la guerra que está asolando el país. Puedes escoger tu tanque entre tres diferentes con distintas relaciones blindaje-velocidad. La elección será fundamental según cuál sea tu estilo de lucha.

Las misiones son de estilos variados, unas de rescate, otras de destrucción, etc. En general tienes que pensar un poco y no sólo destruir sin ton ni son. Los parajes escogidos para cada misión también varían, desde el desierto a helados parajes, pasando por bosques, etc.

El manejo es bastante sencillo. Tienes la posibilidad de mover el vehículo en todas las direcciones y la torreta independientemente del resto. Inicialmente dispondrás de dos armas que tienen munición infinita, pero a lo largo de cada nivel recoges otras con mayor potencia y, sobre todo, eficacia.

El aspecto técnico es el mayor problema del juego. Los gráficos, que son en general buenos y detallados, están en baja resolución, algo hoy por hoy inadmisible en un programa. Los potentes equipos actuales imponen la alta resolución y los juegos que no lo acepten tendrán importantes problemas de aceptación. Así, un juego interesante y divertido pierde todo su aliciente al ver la primera pantalla con su escasa resolución. Eso sí, si te mantienes un rato jugando descubrirás un título de cierta calidad.

Hay excelentes detalles gráficos que indican el elevado grado de cuidado con que se ha realizado el juego; los edificios se vuelven transparentes cuando te encuentras detrás, lo que mejora notablemente la visión del programa.

Este cuidado hace más inexplicable no haber incluido gráficos en alta resolución. El sonido no destaca: las melodías "machaconas" pueden llegar a aburrir.

A. J. NOVILLO

FICHA TECNICA

Mass Destruction 1

BMG 1-2 JUGADORES
ERBE P.V.P. Consultar

486/100
SVGA
16 Mb
57 Mb

G S D

61

Una buena idea no muy bien resuelta

ALTERNATIVAS

RETURN FIRE
Time Warner•New Software Center
Otro divertido arcade de tanquecitos, de mejor factura.

ARMORED FIST 2
Novalogic•Electronic Arts
Si de verdad quieres un simulador serio de tanques, éste lo es.

7TH LEGION

Un título que se apunta a la moda que desde hace algún tiempo nos está invadiendo: la estrategia bélica muy parecida al genial C&C.

Lo mínimo que se le ha de pedir a un juego que intenta emular otro es que lo mejore. En esta ocasión lo han logrado en el apartado gráfico. Sin embargo, les ha faltado la chispa que diferencia un juego normal de uno entretenido.

En el aspecto gráfico, **7th Legión** destaca enormemente. La presentación es estupenda, con vídeo entrelazado a pantalla completa, y los gráficos son preciosos. Todo el programa se desarrolla en alta resolución, lo que confiere una gran precisión a unidades y edificaciones. Los movimientos son de gran suavidad, desde el *scroll* hasta el desplazamiento de los soldados.

En cuanto al sonido, lo que más destaca es el doblaje al castellano, realizado en Sudamérica. Esto se nota enormemente en el acento. En los vídeos introductorios este doblaje es de agradecer, pero en el tiempo de juego, tiene todo menos marcialidad; es decir, en lugar de oír las voces de duros soldados, parece que se lo toman a broma.

En cuanto a los efectos de sonido, éstos sí que están muy bien realizados, cumpliendo perfectamente su cometido. Y la música está en consonancia con el tema, aunque a veces llega a cansar, pues es un poco repetitiva y machacona.

El principal problema que tiene este juego se nota en el campo de batalla. Los soldados no siempre obedecen las órdenes; parece que solicitas en lugar de ordenar. Si ocurre esto en pleno combate, es muy frustrante ver cómo algunas unidades no hacen caso de lo que les mandas, destrozando cualquier estrategia que puedas utilizar. Por desgracia, parece que el ordenador no tiene estos problemas, desequilibrado la balanza a su favor.

Por otra parte, algo que quiere dar como originalidad, y que es el uso de una especie de cartas para tener poderes especiales, desemboca en otra ventaja más para el ordenador, debido a su pericia en usarlas. Estos detalles son los que hacen que la jugabilidad del programa baje varios enteros.

La estructura del título propiamente dicha es como la del *C&C* original. Tienes que elegir al principio entre uno de los dos bandos contrincantes e ir realizando una serie de misiones que, según las vayas completando, te irán reportando nuevos tipos de unidades para atacar al enemigo. Estas unidades son de gran variedad, yendo desde los clásicos soldados de a pie hasta los tanques pesados, pasando por vehículos tan interesantes como los robots de combate. Las ideas para la creación de los diferentes ejércitos vienen en gran medida del juego de rol de mesa *Space Marines*.

A. Vegas

ALTERNATIVAS

DARK REIGN
Activision•Proein, S.A.
Más y más juegos de este esttilo inundan nuestro mercado.

TOTAL ANNIHILATION
GT Interactive•New Software
Un gran título del género, pero con una dificultad endiablada.

FICHA TECNICA

7th Legion — 1

MICROPROSE
PROEIN, S.A.

1-4 JUGADORES
P.V.P. 7.990 ptas.

Pentium
SVGA
8 Mb
27 Mb

G S D

69

Una "bonita" guerra semidivina.

NBA LIVE 98

Al fin nos ha llegado el nuevo lanzamiento de la bienamada serie *NBA Live*, con algunas mejoras sobre el ya de por sí excelente título *NBA Live 97*.

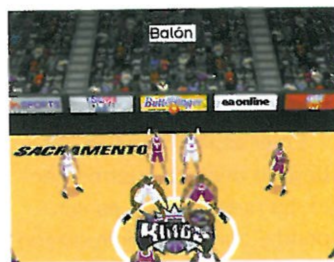
El lanzamiento del *NBA Live* de cada año es uno de los momentos más esperados para los aficionados a los buenos juegos de deporte, en especial los seguidores del baloncesto. Es, desde hace años, el mejor simulador de baloncesto, con un nivel de realismo que es difícil de superar. De hecho, el mayor problema de **NBA Live 98** es *NBA Live 97*. El juego anterior era tan endiabladamente bueno que ha sido muy difícil mejorarlo, de modo que para algunos será demasiado parecido al anterior.

Sin embargo, es, con mucho, el mejor juego de baloncesto de la historia. Permite realizar casi cualquier cosa posible en un partido, desde mates o *alley-oops* hasta robos, triples, etc.

Han mantenido las opciones de la versión anterior, incluyendo algunas novedades. En primer lugar, han contado con la ayuda de cinco jugadores de élite en la NBA, como C. Laettner o Larry Johnson; su rostro aparecerá como fondo de pantalla en los menús. Puedes jugar un partido amistoso, una temporada, dirigir un equipo de NBA como *general manager* y jugar un concurso de triples, la más sonada de las novedades. Por otra parte, se mantienen las opciones de juego en red, bien sea a través de una red IPX o a través de un módem.

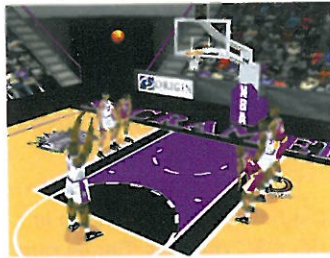
La calidad técnica es sobresaliente, aunque se eleva notablemente si dispones de una tarjeta 3Dfx. Los rostros de los personajes han sido digitalizados. Siguen faltando algunos jugadores, por cuestiones de derechos de imagen, pero está la inmensa mayoría. Se mantiene gran cantidad de cámaras, que el programa va variando para mejorar la visión en cada momento, aunque siempre tienes la posibilidad de fijar una vista si así lo prefieres.

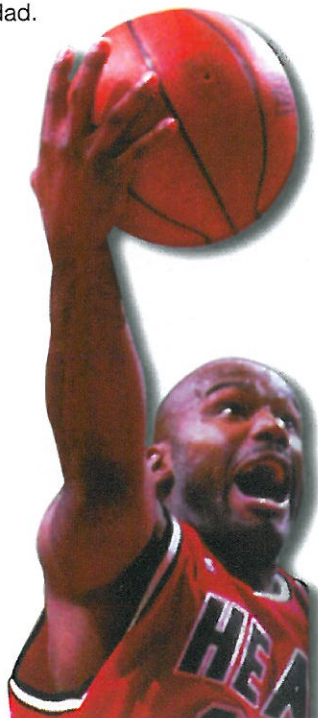
Los menús se encuentran en nuestro idioma, pero las voces digitales se mantienen en inglés; es una pena, pues son de gran calidad.



En conjunto, te encuentras, sin duda, ante un gran programa, uno de los mejores simuladores deportivos del momento. Sin embargo, no tiene grandes novedades sobre la versión del 97.

A. J. NOVILLO





FICHA TECNICA

NBA Live 98 — 1

EA SPORTS
E. ARTS

1-4 JUGADORES
P.V.P. 5.990 ptas.

Pentium 100
SVGA
16 Mb
45 Mb

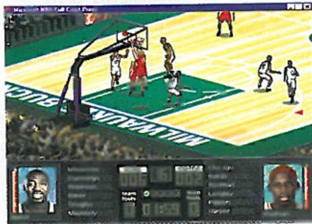
G S D

83

Un clásico sin muchas novedades.

ALTERNATIVAS

WORLD L. BASKETBALL
Mindscape•Proein, S.A.
Un juego muy divertido pero de peor factura gráfica.



NBA FULL COURT PRESS
Microsoft•Microsoft
Todo lo que un programa de baloncesto nunca debería ser...

JUEGOS

VIRTUA COP 2

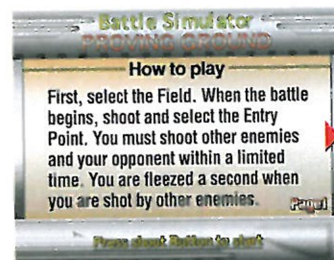
Los "polis" de Virtua City vuelven a la carga en un título de lo más interesante que te permitirá librar a la ciudad de individuos de la peor calaña en nombre de la justicia.

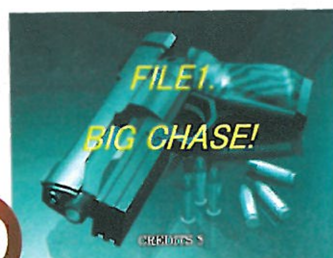
Sega se supera día a día, tal y como demuestra con sus conversiones desde máquinas recreativas y consolas a nuestros queridos PCs. La compañía japonesa se ha dado cuenta de que el mercado del PC puede ser tan interesante como ya lo fuera para ellos en su día el de las consolas Mega Drive y Saturn. Cada nuevo juego que sacan, salvo contadas excepciones, es mejor que el anterior y en eso se nota la mano de los "cerebritos" nipones de la compañía.

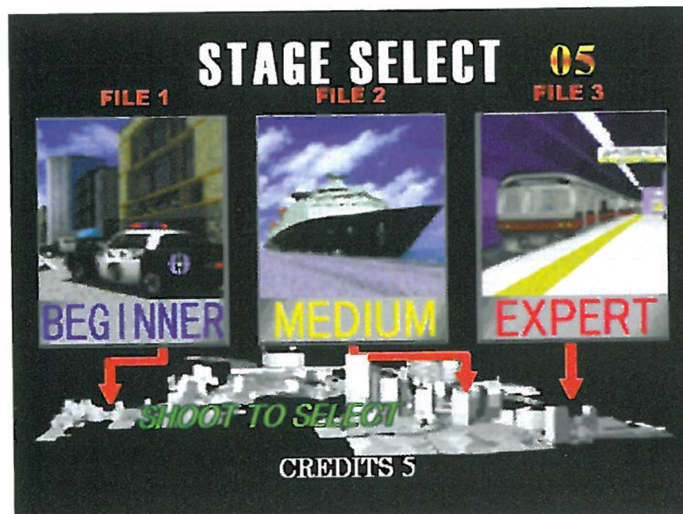
Acostumbrados los usuarios de PC como estamos a los títulos norteamericanos y europeos, resulta bastante extraño que unos "recién" iniciados en este mundillo puedan crear juegos tan buenos, pero los que hemos pasado por ambos mercados sabemos del buen hacer de esta poderosa empresa desde tiempos inmemoriales.

La versión de PC respeta el desarrollo de la máquina recreativa original: tres diferentes niveles de distinta dificultad con diversos caminos que elegir. Una vez finalizados los tres, hay una cuarta fase con enfrentamiento con el jefe de todos los malvados que aparecen en el programa. Como novedad, han introducido la posibilidad de jugar una especie de fase de prueba, donde en tres diferentes mapas debes eliminar a los malos sin matar a los inocentes.

Gráficamente, el juego está mejor realizado que la anterior entrega. Técnicamente han acelerado la respuesta en modos de color de 16 *bits* y superiores; también han incluido aceleración 3D a través de DirectX 5. Esto implica que si cuentas, por ejemplo, con una tarjeta 3Dfx, verás suavizada notablemente la paleta de colores. Se percibirán entonces bastantes menos polígonos de los que en realidad hay, logrando simular el efecto de *antialising*, es decir, que no aparezcan bordes ni cortes en pantalla. Si cuentas con un equipo con menos recursos, no te preocupes. Han mantenido la paleta de 8 *bits*, pero bastante optimizada, y es posible usar distintas resoluciones.







El control es perfecto utilizando un ratón (a menos que estés jugando en resoluciones muy altas), pero con teclado puede resultar insufrible intentar atrapar a los malos bajo nuestra mirilla. Un *pad* o un *joystick* son una posibilidad intermedia, pero nunca llegarán a dar la sensación que aportan las pistolas simuladas de las recreativas originales.

Un buen recurso por parte de los programadores es la posibilidad de jugar por red o Internet. De este modo, cada jugador domina su mirilla desde su propio ordenador y con su respectivo control favorito, evitando las lógicas incomodidades cuando se ponen dos personas en el mismo aparato.

El sonido es francamente magnífico, sobre todo las distintas melodías en formato CD Audio que han incluido. En efecto, aunque te obligan a instalar demasiado en disco duro, merece la pena escuchar la mezcla producida por los disparos, los gritos y las distintas melodías compuestas por los músicos nipones que las han realizado. Especial atención merece la que aparece en los créditos que salen cuando te acabas el programa.

Para resumir, sólo queda decir que los señores de la compañía Sega han realizado un trabajo excepcional con este título. La dificultad está muy bien calibrada en todos los diferentes niveles y el juego técnicamente es, a falta de otra palabra, perfecto.

Esperemos que se decidan pronto a sacar una pistola como periférico indispensable para sus títulos de este tipo. Una posibilidad sería hacerlo con una conversión de sus recientes juegos de mirilla en máquinas recreativas, los alucinantes *House of Dead* y *Jurassic Park 2*. Seguro que los usuarios de PC quedaríamos encantados con esta posibilidad.

D. GOZALO

ALTERNATIVAS

VIRTUA COP
Sega•Sega
Primera entrega de este fantástico arcade de mirilla.

VIRTUA FIGHTER 2
Sega•Sega
El mundo Virtua también cuenta con excelentes juegos de coche.

DAYTONA USA DELUXE
Sega•Sega
Los juegos de coches de Sega también son bastante conocidos.

FICHA TECNICA

Virtua Cop 2 — 1

SEGA
SEGA

1-2 JUGADORES
P.V.P. 7.990 ptas.

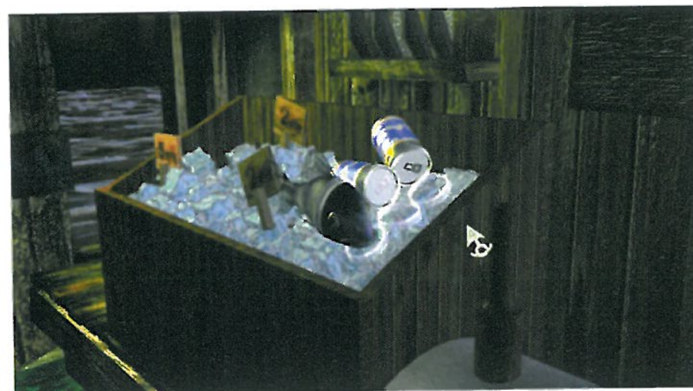
Pentium 90
SVGA
8 Mb
57 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

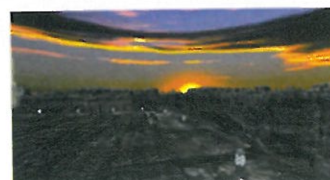
89

Apunta, dispara y echa a correr...

ZORK GRAND INQUISITOR



Un nuevo título de "apellido" Zork viene a sumarse a las innúmera saga. Más escenarios, más gráficos, más vídeos, más *puzzles*... ¿Más de lo mismo?



Han pasado unos quince años desde que la primera aventura de Zork (en aquellos tiempos en modo texto) hiciera su aparición en los PCs. A pesar de que en nuestro país no ha sido de las más conocidas, debemos reconocer que siempre ha contado con un notable número de fieles que han ido siguiendo episodio tras episodio.

En esta ocasión la nueva entrega, que aparece año y medio después que su predecesora, *Zork Nemesis*, no supone ninguna evolución respecto a ésta. Parece ser que los señores de Activision han dado con una buena fórmula y de momento no están dispuestos a arriesgar. Los incondicionales de la serie, más en concreto los que disfrutaron con la anterior entrega, volverán a hacerlo con **Grand Inquisitor**, pero los que busquen "algo más" quedarán un poco defraudados.

La acción se sitúa esta vez en unas tierras donde toda magia ha sido exterminada, y en las que la inquisición lleva un estricto control sobre todos los habitantes.

Cualquiera que ose desobedecer los mandatos del Gran Inquisidor será inmediatamente "totemizado", "una cosa muy mala", según aclara literalmente el programa. Pero, claro, esto no puede quedarse así, pues hay mucha gente inocente, sobre todo magos y druidas, que está siendo aniquilada sin motivo. ¿Adivinas ya cuál puede ser tu misión?

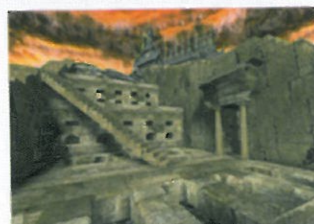
La mecánica, el desarrollo y la técnica que envuelve al juego son idénticas a las de *Zork Nemesis*. Los gráficos de las distintas localizaciones han sido "renderizados" en 3D con gran calidad y te los muestran siempre desde una perspectiva subjetiva. El movimiento sigue la tecnología Z-Vision, por la cual es posible tener una visión de 360 grados de cada emplazamiento (con un *scroll* muy suave), pero sin opción a movimiento hacia el frente o hacia atrás. Cuando quieres avanzar o retroceder, aparece más o menos bruscamente otra pantalla, en la cual podrás volver a girar. Y el cursor te indicará en todo momento las direcciones posibles y los objetos útiles.

También hay que resolver una serie de *puzzles* o pruebas lógicas, al más puro estilo *7th Guest* o *Myst*. Hay que decir que algunos de éstos son verdaderamente difíciles, y echarán para atrás a más de uno en la primera partida. Se intercalan animaciones y secuencias de vídeo que te darán pistas.

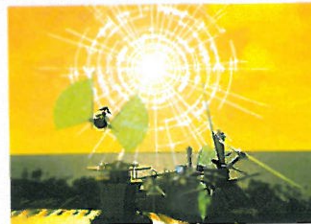
El sonido está muy cuidado, con banda sonora orquestada y efectos Q-Sound. Sin embargo, el programa es bastante "delicado" con el hardware que requiere, y puede dar problemas con diversas configuraciones.

S. Cabrera

ALTERNATIVAS



ZORK NEMESIS
Activision•Proein, S.A.
Primera entrega de las nuevas aventuras de la saga Zork.



ATLANTIS
Cryo•Friendware
Un juego del mismo estilo, de los franceses de Cryo.

FICHA TECNICA

Zork Grand Inquisitor — 2

ACTIVISION PROEIN, S.A.
1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

486/66
SVGA
8 Mb
2 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

66

Algo menos que un lavado de cara.

WARLORDS III: REIGN OF HEROES

Si vos mi señor estáis cansado de tanto Cyborg y robot malvado, ahora batallar podéis y las hordas del mal de nuevo veréis. Como antaño, a la antigua usanza, con armadura, alabarda, caballo y lanza.

En la tercera entrega de este conocido juego de estrategia, Red Orb Entertainment ha incluido lo que ya es absolutamente normal en todo programa de este tipo: la posibilidad de conectarse a una red, ya sea local o Internet. Cabe la posibilidad de jugar en una red mediante los protocolos IPX, TCP/IP o vía módem y cable serie.

El modo de juego sigue siendo por turnos, al estilo de los juegos de rol. El programa es para Windows 95 y necesita DirectX para ejecutarse (incluido en el mismo CD). Es posible jugar una campaña completa o bien uno de los doce escenarios independientes que existen. Para los que no tienen experiencia jugando a *Warlords*, han dispuesto un escenario de tutorial que permite ir conociendo el método de juego y las diferentes unidades de combate.

Aunque los escenarios de que dispone el juego son siempre fijos, existe un generador de mapas aleatorios, para evitar el aburrimiento. Se puede elegir entre seis tamaños de mapa y establecer el número de ciudades, ruinas, lugares e islas. Los gráficos del juego son muy buenos, especialmente en resoluciones elevadas, ya que permiten ver más terreno de combate. El sonido, por su parte, no llama excesivamente la atención pero tiene la calidad suficiente.

Las batallas se desarrollan por turnos, lo que resultará aburrido al jugador de *Warcraft* y similares. A pesar de ello, las luchas no pierden interés debido a la gran cantidad de parámetros que debes controlar.

Es posible configurar hasta ocho jugadores simultáneamente, de los cuales algunos (o todos) pueden ser humanos; los demás los maneja el ordenador. Los bandos que controla la máquina tienen tres niveles de dificultad. Los jugadores humanos pueden estar conectados a una red local o bien a través de Internet, y entrar al servidor de la compañía programadora para jugar con personas de todo el mundo.

F. Escudero

ALTERNATIVAS

BIRTHRIGHT
Sierra•Coktel Educative
Otro juego de estrategia medieval, con partes económicas.

DRAGON DICE
Interplay•Virgin
Un programa medieval mezcla de rol y tablero.

FICHA TECNICA

Warlords III: Reign of Heroes — 1

RED ORB
E. ARTS

1-4 JUGADORES
P.V.P. 6.990 ptas.

Pentium 75
SVGA
16 Mb
40 Mb

G S D

76

Un título absorbido por la red.

DAYTONA USA DELUXE

Nueva revisión del clásico de Sega. Las numerosas mejoras sobre la primera versión para PC serán del gusto de todos los aficionados a este género.

Una vez más nos encontramos ante una conversión de máquina recreativa por parte de Sega. Dentro de sus lanzamientos para la temporada entrante nos encontramos con este **Daytona USA Deluxe**, ligera revisión sobre el título lanzado el año pasado. Éste, junto a *Virtua Cop 2* y *Virtua Fighter 2*, es uno de los platos fuertes que nos ha preparado Sega para fin de año. En este título las novedades son fundamentalmente nuevos circuitos, coches y música, así como mayor soporte a nivel hardware. El programa soporta el nuevo *joystick* vibrador de Microsoft, Force Feedback Pro.

Para aquellos que no conozcan el juego original o la máquina recreativa, comentar que **Daytona USA** es una conversión de una máquina recreativa homónima, en la que te pones al volante de un potente coche de carreras en la modalidad de resistencia, de mucho prestigio en Estados Unidos. Tu objetivo será ir superando sucesivas vueltas y pilotos hasta ganar la carrera.

Existen tres modos de juego: arcade, en el que tienes tiempo limitado que irás extendiendo al pasar por algunos puntos del circuito; *Time Attack*, en el que debes batir el récord del circuito y minimizarlo al máximo, y entre dos jugadores, donde éstos lucharán entre sí por la victoria. Ésta es la opción más divertida. Puedes escoger diversos niveles de dificultad, así como la duración de las carreras en número de vueltas y el coche (entre seis diferentes).

Las configuraciones de los coches no están hechas al azar, y cada uno tiene unas características que lo hacen especial para un tipo de piloto. Asimismo, existe la posibilidad de escoger entre cambio automático y manual. En general, las opciones son las propias de cualquier título de coches. Para la carrera puedes elegir entre seis circuitos. Los tres de la primera versión más tres nuevos con un aspecto más espectacular que los originales y una mayor dificultad.

El aspecto técnico prácticamente no se ha variado, salvo que ahora se necesita DirectX 5.0, lo que mejora algo la velocidad en modos de 16 *bits* de color. Han introducido unas magníficas canciones de un estilo bastante Heavy, muy propias de persecuciones a gran velocidad.

Sigue siendo uno de los grandes de los juegos de coches, aunque esta revisión no aporte gran cosa.

A. J. NOVILLO

ALTERNATIVAS

INT. RALLY CHAMP.
Europress•Arcadia
Todo un señor programa de carreras de rally.

MANX TT SUPERBIKES
Psygnosis•Electronic Arts
Otro juego basado en una famosa máquina recreativa de Sega.

FICHA TÉCNICA

Daytona USA Deluxe — 1

SEGA — 1-2 JUGADORES
SEGA — P.V.P. Consultar

Pentium 90
SVGA
16 Mb
5 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

80

Para quien quiera vivir rodando.

LANDS OF LORE II: GUARDIANS OF DESTINY

Nada hay más nefasto que una antigua maldición que te convierte en monstruo, en lagarto o, lo que es peor, en humano. ¿Por qué te tenía que tocar justo *a ti*?

Lands of Lore II: Guardians of Destiny es la continuación de uno de los títulos de rol que más dieron que hablar en su día. Es una completa aventura con todos los ingredientes del género. Hay magia, monstruos, guerreros, puertas secretas, *puzzles* y todo lo que puedas imaginar.

El protagonista del juego es Luther, hijo de la malvada hechicera Scotia. Debido a los crímenes cometidos por ella junto al Ejército Oscuro, Luther se ve envuelto en una maldición que le transforma, sin motivo aparente, en lagarto o en monstruo durante un tiempo determinado. Tu objetivo es encontrar la solución a este grave problema.

Cada uno de los seres en los que se puede transformar Luther tiene unas características determinadas. El lagarto no puede luchar por sus peculiaridades físicas, pero es bueno a la hora de hacer magia y saltar. Además, puede introducirse por los lugares más pequeños. El monstruo es el polo opuesto. Es enorme, torpe y sólo sabe usar la fuerza bruta. Entre medias está el humano, que es capaz de hacer un poco de todo. Por fortuna, la mayor parte del tiempo Luther posee la forma humana.

A lo largo del camino aparecen numerosos objetos que te ayudarán a mejorar tus habilidades y te facilitarán la tarea de vencer a tus enemigos. Destaca el gran número de armas y la variedad de los hechizos que el jugador puede utilizar en su beneficio.

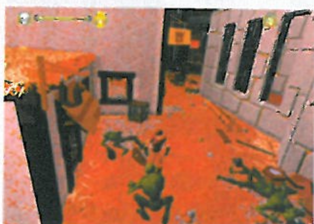
Los gráficos del juego, muy variados, tienen una gran calidad. Igual te encuentras con un lugar oscuro y tenebroso que con uno florido y lleno de luz. Asimismo, se ven grandes contrastes en la calidad de las texturas que componen el decorado. En determinados escenarios, como el museo, las texturas son de lo más apropiado y ayudan a construir imágenes muy convincentes. En otros, como la jungla, no consiguen un resultado tan bueno. Los vídeos, como es habitual en los títulos de Westwood Studios, son excelentes.

El sonido es digno de mención. Tanto los efectos como la música tienen una alta calidad. La aventura está francamente bien ambientada y la música es apropiada para cada uno de los escenarios.

Lo peor es el motor utilizado. Recuerda al de *Dark Forces* que, a estas alturas, está desfasado. Si este juego hubiera sido lanzado hace un año, o utilizara un motor como el de *Quake*, se habría convertido en un bombazo.

F. de la Villa

ALTERNATIVAS



ECSTATICA II
Psygnosis•Electronic Arts
Otra aventura-arcade 3D, pero de diferente corte y estilo.

ATLANTIS
Cryo•Friendware
Un ejemplo más de aventura 3D, con una dinámica diferente.

FICHA TECNICA

Lands of Lore II: Guardians of Destiny — 4

WESTWOOD
VIRGIN

1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

Pentium
SVGA
16 Mb
105 Mb

G S D

81

Magia y aventuras para todos los gustos.

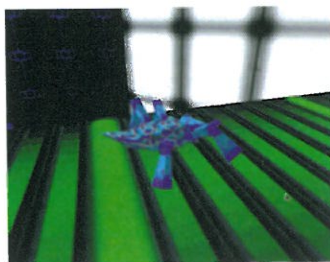
GALÁPAGOS

Si lo que más valoras en un juego es la originalidad, te encantará este curioso programa. Si, además, valoras muchos otros aspectos lúdicos, te llevarás una pequeña decepción en tu espíritu.

Se trata de uno de esos pocos juegos que a estas alturas puede ser considerado como original. Estamos habituados a ver más y más programas que se parecen entre sí, que están basados en la misma idea o que, directamente, son copias descaradas de otros. Existen muchos tipos de juegos y resulta difícil encontrar una buena idea para hacer uno diferente de los demás. Pero también es verdad que en demasiadas ocasiones los desarrolladores ni se molestan en hacer un esfuerzo.

El protagonista del título es un extraño ser cuyo aspecto recuerda bastante al de un escorpión. Este bicho se encuentra encerrado en un mundo plagado de peligros del que es incapaz de escapar por sí mismo. La misión del jugador consiste, por tanto, en evitar un desenlace fatal. Sin embargo, nuestro amigo es totalmente independiente, es decir, no lo puedes manejar directamente.

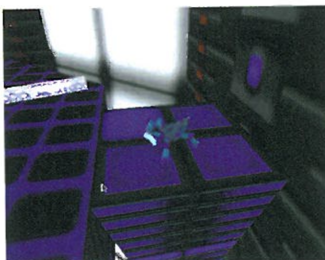
No puedes cogerlo, ni empujarlo, ni hacer que cambie su dirección. Sólo debes sugerirle que haga algo tocándolo con el cursor del

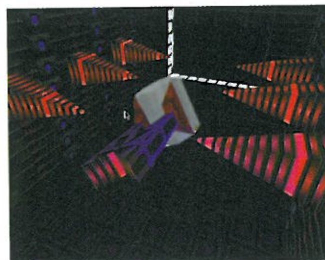


ratón; pero él es libre de hacer caso o no. Además, es un ser inteligente en el sentido de que es capaz de aprender de sus errores. A medida que supera obstáculos y trampas va aprendiendo a sobrevivir con mayor facilidad. Pero esto no le sirve de gran cosa, porque sin tu ayuda suele acabar mal.

El juego se desarrolla en un entorno tridimensional. La cámara siempre está centrada en el protagonista y avanza a la par que él. El jugador debe buscar la forma de resolver los *puzzles* que se le presentan. Pero el ser se suele comportar de manera distinta a la que quieres, y los continuos cambios de punto de vista dificultan la propia resolución de algunos *puzzles*. De hecho, hay ocasiones en que un cambio repentino impide ver el botón que podría salvar la vida del protagonista y, por ello, muere irremediablemente.

Como puedes ver, los gráficos del juego son muy simples. Las texturas utilizadas son muy sencillas y los colores empleados, discordantes. Además, el personaje principal es demasiado cuadrado.





Es una pena, porque en un juego con un entorno 3D que no es complicado podrían haberse esmerado con el protagonista.

En cuanto al sonido, poco tenemos que decir. El juego presenta escasos efectos sonoros y la música brilla por su ausencia.

En resumen, **Galapagos** es un juego original, curioso de ver y de jugar, pero que tiene muchos aspectos flojos.

F. DE LA VILLA

FICHA TECNICA

Galapagos — 1

ANARK
E. ARTS

1 JUGADOR
P.V.P. 6.990 ptas.

Pentium 90
SVGA
16 Mb
10 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

53

Un juego original, pero... nada más.

ALTERNATIVAS

VIRUS
Telstar•Proein, S.A.
Un entretenido juego 3D que te permite visitar tu ordenador.

MACHINE HUNTER
Warner•Erbe
Otro tipo de juego 3D, totalmente desaprovechado.

¿NECESITAS

LA MEJOR REVISTA DE INFORMÁTICA

INFORMARTE,

LA MEJOR REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET

NAVEGAR,

LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

JUGAR,

LA MEJOR REVISTA DE PROGRAMACIÓN

PROGRAMAR?

TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7 28108 Alcobendas (Madrid)
Tlfno. (91) 661.42.11 Fax. (91) 661.43.86

JUEGOS

THE TONE REBELLION

Si piensas que todos los juegos de estrategia en tiempo real son iguales, estás un poco errado. Este curioso programa, creado por la compañía The Logic Factory, te lo demostrará.

The Tone Rebellion es un juego de estrategia en tiempo real que recuerda vagamente a clásicos como *C&C: Red Alert* y *Warcraft II*. En ambos, el sistema de juego gira alrededor de los recursos (minerales en uno, madera y oro en el otro). El jugador con más recursos y más capacidad de producción tiene todas las de ganar.

En **The Tone Rebellion** sucede exactamente lo mismo con el Tono. Unos extraños seres, denominados flotadores, conviven en el espacio en una serie de islas flotantes. Para su vida cotidiana dependen totalmente del Tono, una sustancia que proporciona toda la energía vital que necesitan y que brota del suelo en determinados puntos de cada isla. Los flotadores no conocen el mal, pero para su desgracia aparece el poderoso Leviatán, un ser maligno que desea apoderarse de todo el Tono existente en el universo. Tu misión será elegir una de las cuatro tribus de flotadores y derrotar al Leviatán.

Lo más original de este título es que las órdenes no se dan a las unidades que componen el ejército, sino a los edificios en los que se encuentran. Por ejemplo, para atacar una estructura enemiga, se selecciona un edificio militar y se ordena el ataque. Inmediatamente, las unidades pertenecientes al mismo se movilizan y obedecen la orden.

La partida comienza en una de las islas. Una vez conquistada, se puede saltar a otras mediante unos puentes mágicos. Al final, encontrarás el camino hacia la isla del "malo". Pero para derrotarle necesitas un conocimiento específico que sólo se puede obtener resolviendo una serie de *puzzles*. Debes recoger objetos mágicos situados en distintas islas y adivinar cuál es su utilidad.

Los gráficos son atractivos, además de variados. Cada isla y cada tribu presenta un ambiente distinto. Los edificios son muy detallados y están bien animados, aunque no todos presentan movimiento. Los personajes tienen buen diseño, buena animación y buen movimiento. La única objeción es la falta de efectos especiales.

Con el sonido sucede algo parecido. La banda sonora es adecuada y le proporciona al juego un ambiente futurista, con toques de misterio. La música es bastante tranquila, por lo que no llega a cansar. Sin embargo, los efectos son escasos. La mayor parte del tiempo sólo se escucha la música.

The Tone Rebellion es un decente programa de estrategia, pero no engancha lo suficiente. Quizás le falta un poco de acción.

F. DE LA VILLA

ALTERNATIVAS

TOTAL ANNIHILATION
GT Interactive•New Software Center
Estrategia futurista en un juego a la sazón divertido.

DARK REIGN
Activision•Proein, S.A.
Otro divertido *C&C* de corte futurista y buenos gráficos.

FICHA TECNICA

The Tone Rebellion — 1

L. FACTORY
VIRGIN

1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

Pentium 90
SVGA
16 Mb
30 Mb

G S D

70

Una rebelión de muy buen tono.

OPERACIÓN: DESASTRE ECOLÓGICO

Dirigido a los más chavales de la casa, llega este nuevo título de Zeta Multimedia, continuación del anterior *Operación: Desastre Climático*. En esta ocasión, el eterno "malo" de esta serie se ha reformado, o al menos eso parece.

Siguiendo con la tónica actual de protección de la naturaleza, Zeta Multimedia presenta una aventura con vídeo en la cual te metes en un grupo que está a medio camino entre los Power Rangers y los ayudantes del Capitán Planeta. El objetivo de este "ecoequipo" es, cómo no, conservar la naturaleza, luchando contra el genio perverso que intenta dañarla a toda costa.

Estructurado en forma de videoaventura, cuenta con gran cantidad de vídeos de mediana calidad que te irán guiando a lo largo de las localizaciones en las que deberás realizar algún tipo de acción ecológica. Encontrarás a lo largo del juego diversos tipos de *puzzles* y acertijos, que tendrás que ir resolviendo para que la vida en el planeta Tierra persista.

Tendrás a tu disposición gran cantidad de material, que en unas ocasiones habrás de utilizar en donde lo encuentres y en otras transportarlo hasta otro lugar. El inventario con lo que tengas en cada momento se te presentará en la parte inferior de la pantalla. Junto a este inventario hay una serie de botones que te permiten obtener pistas sobre la siguiente operación, o bien consultar la base de datos para encontrar lo necesario para dar el primer paso.

A. VEGAS

FICHA TECNICA

Operación: Desastre ecológico — 1

DISCOVERY CH. / ZETA MULT. — 1 JUGADOR / P.V.P. 4.900 ptas.

486/66 · SVGA · 16 Mb · 5 Mb

G · S · D

51

Unas clases de ecología algo aceleradas.

GUÍA CICLISMO '97

Segunda parte de un programa típicamente español que giró alrededor del mundo del ciclismo hace algún tiempo. La edición del 97 que ahora te presentamos sigue teniendo la baja calidad de la primera entrega. Es más, ahora incluso el asunto es un poco más grave, pues ha pasado un tiempo y el remozado no llega casi ni a la categoría de lavado de cara.

Esta mezcla de arcade y estrategia contempla los tres más importantes circuitos del mundo: el Giro, la Vuelta y el Tour... Lo más novedoso del juego es la actualización de la base de datos, lo cual, a estas alturas, no es demasiado ni suficiente.

Los gráficos son, en general, muy pobres, a menudo incluso ridículos. Nos traen un recuerdo lejano de otras épocas... En cuanto al sonido, no ofrece grandes alicientes para nuestros educados oídos, siguiendo la tónica general del producto. Los usuarios preferirán sin duda coger la bicicleta y tomar las calles, pero nunca se sabe: siempre queda algún incauto o despistado.

No sé por qué, este programa me trae reminiscencias infantiles de aquellos divertidos "Pepe Gotera y Otilio, chapuzas a domicilio". El mercado desarrollador español se ve frecuentemente azotado por lastres de calidad mínima y factura deleznable como el que ahora nos ocupa.

Por cierto, en el cartón se piden unos requerimientos y en el interior otros... ¿Aprenderemos a hacer las cosas bien algún día en estas tierras nuestras?

D. MELGUIZO

FICHA TECNICA

Guía Ciclismo '97 — 1

DDM / PRENSA T. — 1 JUGADOR / P.V.P. 2.995 ptas.

486/100 · SVGA · 8 Mb · 19 Mb

G · S · D

19

Un arcaico desvío en la carrera.

JUEGOS RIVEN

Enorme. Éste es el calificativo que merece la genial segunda parte del archiconocido *Myst*. Se trata de una videoaventura brillante que desborda calidad por los cuatro costados.

M*yst* es un juego conocido por la inmensa mayoría de los aficionados al mundo del software lúdico. Unos han tenido la suerte de poder jugarlo; otros no, pero casi todos han oído hablar de él. Ya hace tiempo que vio la luz y todavía sigue siendo una referencia para muchos. Mientras tanto, los muchachos de Cyan se han dedicado a preparar una secuela que superara al producto original. Y, sin duda alguna, lo han conseguido.

Sus creadores han empleado nada más y nada menos que cuatro años en su desarrollo. Muchos pensarán: ¿cómo es posible que unos profesionales tarden tanto tiempo en crear un juego? La respuesta es sencilla: basta con ver las primeras pantallas, las primeras animaciones y sonidos para entenderlo.

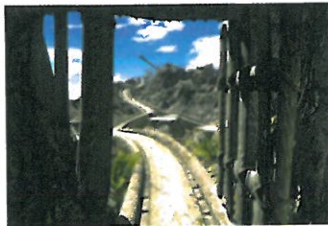
La aventura se desarrolla en un mundo de fantasía formado por cinco islas. Cada una tiene sus peculiaridades y todas ellas están conectadas entre sí de alguna manera; tienen, también, sus propios encantos y misterios, que el jugador debe descubrir a medida que avanza. **Riven** es, sobre todo, un título de exploración. El jugador se ve inmerso en la piel del protagonista y al principio sólo posee algunas pistas sobre lo que hay que hacer. Poco a poco irán apareciendo *puzzles* que resolver. Unos tienen fácil y rápida solución, mientras que otros deben esperar a que se tenga un mayor conocimiento de las leyes que rigen las islas de **Riven**.

Pero no te preocupes. Si te atascas con cualquier *puzzle* puedes continuar buscando otros en tu exploración de las islas. Este detalle lo convierte en una aventura muy agradable de jugar.

De hecho, muchos de los retos que presentan al jugador pueden ser resueltos sin que importe el orden.

La gracia del juego consiste en descubrir nuevos secretos, abrir puertas que conducen a parajes distintos, ver fascinantes imágenes y escuchar sonidos renovados. Cuando uno empieza a jugar y resuelve los primeros *puzzles* queda totalmente absorbido por la aventura. Hay algo que impulsa a descubrir nuevas cosas, a conseguir avanzar en la historia. Y esto sólo sucede porque se trata de un programa de una calidad, como he dicho, enorme.

El sistema de juego es sumamente sencillo. El jugador ve lo mismo que el protagonista en ese momento y basta con pinchar con el ratón en cualquier objeto o dispositivo útil para activarlo, cogerlo, o usarlo. Por supuesto, no todo lo que aparece en pantalla sirve para algo. Es el propio jugador el que debe descubrir la utilidad de cada cosa. Por otra parte, el movimiento del personaje también se realiza mediante el uso del ratón.



La forma del cursor cambia cuando el jugador puede avanzar, subir, bajar y moverse a la izquierda o a la derecha. Un simple *click* será suficiente para que cambies de posición.

En un juego como éste es prácticamente imposible conseguir que el usuario se pueda mover con total libertad sin perder calidad gráfica. Sus creadores han optado por utilizar imágenes sintéticas y algunos vídeos de transición, manteniendo así la calidad al máximo. Fiel reflejo de estas intenciones son los cuatro modos posibles de transición entre pantallas.

El primero es el más brusco, sin ningún tipo de efecto. Hay que decir que no todos los cambios se producen a saltos. En determinadas ocasiones, sobre todo cuando el jugador gira, se produce un desplazamiento (*scroll*) de las pantallas. El segundo y el tercer modo muestran un efecto muy estético que consigue hacer mucho más fluido el cambio de imágenes. El último es un poco lento, pero es el más atractivo. Realiza un suave encadenado entre la imagen antigua y la nueva.

El juego presenta, como puede comprobarse, una calidad gráfica muy elevada. Todas y cada una de las imágenes han sido creadas con un gusto exquisito y un auténtico derroche de imaginación. Poseen un gran colorido y están repletas de detalles que invitan al jugador a contemplar con detenimiento cada rincón. Además, muchas de las escenas incluyen pequeñas animaciones que contribuyen a hacer algo menos estático un juego de esta naturaleza.

Además, muchas escenas incluyen animaciones de calidad acorde con las imágenes. Hay puentes que suben y bajan, puertas que se abren y cierran, escaleras móviles y vehículos de transporte, entre otras cosas. En realidad son vídeos superpuestos a la imagen original que dan paso a otra final, pero apenas se nota la diferencia. Y hablando de vídeos, es uno de los pocos juegos que he visto en los que la combinación de imágenes sintéticas con vídeos de actores queda tan bien.

Es un detalle más, entre tantos, que evidencia lo alto que se pusieron el listón los creadores del juego.

El sonido es casi tan alucinante como los gráficos. Los sonidos ambientales tienen una calidad realmente elevada. Con la música sucede lo mismo. Mientras se juega se escuchan melodías que cambian según la situación en que te encuentres y que sirven para proporcionar un perfecto ambiente de película al desarrollo del programa.

Riven ha sido creado para que el usuario disfrute realmente delante de la pantalla de su ordenador. Excelentes gráficos, excelente sonido, nivel de dificultad adecuado. ¿Qué más se puede pedir?

F. DE LA VILLA

FICHA TECNICA

Riven — 5

CYAN/RED ORB
E. ARTS

1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 ptas.

Pentium 100
SVGA
16 Mb
75 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

92

Una inmejorable segunda parte.

ALTERNATIVAS

MYST
Cyan/Broderbund•Electronic Arts
Primera y fabulosa entrega de esta fantástica aventura.

ATLANTIS
Cryo•Friendware
Una aventura gráfica normalita, pero con gráficos de impresión.

DRAGON LORE 2
Cryo•Erbe
Otra aventura de los franceses de Cryo, pero de diferente temática.

AHX-1

La soledad en el desierto era total. De repente, sin apenas hacerse notar por estruendo alguno, el pájaro nocturno, invisible para los radares, se adentró en terreno enemigo.

Una vez dentro, siguiendo los requisitos de la misión encomendada, soltó el huevo de sus entrañas. Dentro de éste, por supuesto, iba la más novedosa arma de ataque directo para estas misiones; debes destruir y huir lo suficientemente rápido como para que el enemigo tarde un poco en descubrir quién atacó.

El arma secreta es AHX-1, el helicóptero de combate que te toca ahora pilotar, después de haberlo pilotado todo ya. En efecto, si ya te has puesto a los mandos de más de un helicóptero, ¿te puede aportar algo nuevo?

La respuesta es fácil. Es un programa al que ya hemos jugado cientos de veces y, sin embargo, siguen enganchando sus altas cotas de adictividad.

Los gráficos, por ejemplo, por muy detallistas que los hayan querido hacer, en las fases de simulador son fallidos, ya que los hemos visto anteriormente un centenar de veces, además con resultados bastante más satisfactorios, (recordemos, por ejemplo, *Microsoft Flight Simulator*).

El sonido, pese a contar con una gran banda sonora MIDI, tampoco llega a marcar un hito en el género. Termina siendo lo mismo de siempre, sin remarcar demasiado los grandes aciertos que se están efectuando en este campo.

Por supuesto, eres un piloto estadounidense. En las cuatro misiones del juego, tituladas: "La canción del desierto", "La primavera Rusa", "Calor Colombiano" y "El Arte de la guerra", debes aniquilar a las huestes de un general del Líbano llamado Quadafi, destrozar los maléficos planes de un ejército de demoniacos bolcheviques, acabar con los capos de la droga colombiana, etc...

Dos datos curiosos respecto al juego. El primero es la inclusión de una misión de noche cerrada, en una Rusia primaveral: "verás" todos los gráficos de la fase de un color verdoso que simula una óptica de visión nocturna. El segundo es la forma de mostrar el gráfico de carga de las misiones, poniendo un mapa de la zona donde vas a "guerrear", e indicando el espacio que lleva el ordenador cargado, mediante el recorrido que has hecho hasta dicho lugar.

V. Sánchez

ALTERNATIVAS

COMANCHE 3
Novalogic•Electronic Arts
Un simulador bastante más serio que el de GT Interactive.

STRIKEPOINT
Elite•Arcadia
Un programa de parecida factura al que nos ocupa.

FICHA TÉCNICA

Ahx-1 — 1

GT INTERACTIVE / NEW SOFTWARE
1 JUGADOR / P.V.P. Consultar

Pentium 60
SVGA
16 Mb
10 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

63

Unos helicópteros sin mucho brillo.

LINKS LS 1998 EDITION

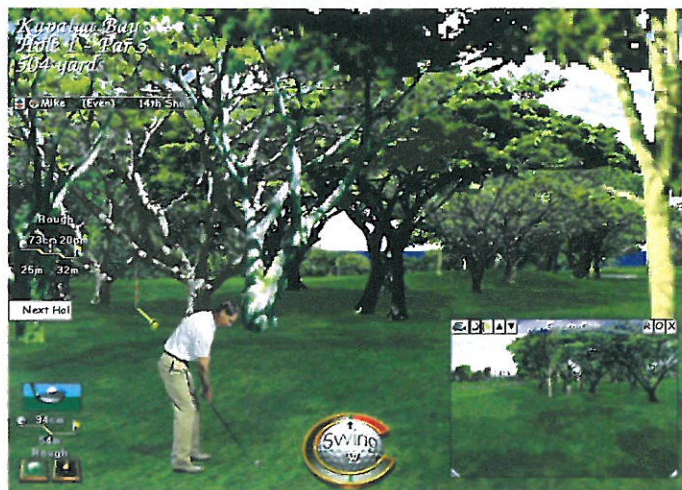
Fiel a su cita anual, el que puede considerarse como el mejor simulador de golf de la historia vuelve a la carga, ofreciendo más de lo mismo.

A pesar de que el golf no es uno de los deportes más extendidos, lo cierto es que son muchos los videojuegos que han aparecido basados en este entretenimiento, algunos con mejor fortuna que otros.

Links LS 98 es el último juego de la saga. No defraudará a sus seguidores: nuevos campos, jugadores y funciones, mejores gráficos y sonido podría resumir lo que los chicos de Access ofrecen.

El sistema de juego es igual, con la típica barra circular de fuerza de impulso de la bola y los indicadores de viento, distancias, posición, etc., aunque bajo una interfaz más cuidada. El protagonista escogido es Arnold Palmer, veterano golfista más conocido al otro lado del Atlántico.

El campo de golf está en la isla de Maui, en Hawaii: son las tres pistas de Kapalua. También podrás jugar sobre el club de campo de Latrobe, localidad de la que es oriundo tu anfitrión.



Basta echar un vistazo a las imágenes para darse cuenta de lo preciosista y detallado del título (¡hasta 1024 x 768 a 16 *bits*!). Y eso teniendo en cuenta que es información 3D generada en 5 segundos desde el cambio de posición. Lo único que falta es la posibilidad de moverte por el entorno libremente y en tiempo real; así *Links* será perfecto. Pero aún nos faltan a todos unos cientos de MegaHertzios para poder disfrutar de *eso*.

Puedes abrir una ventana "redimensionable" en la que mantienes la vista de cámara que quieras. Falta una cámara de seguimiento de la bola, pero qué se le va a hacer.

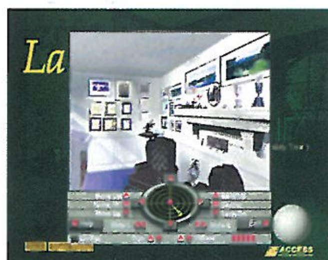
El sonido mantiene su calidad, introduciendo en lo posible la Naturaleza por medio de cantos de pájaros, graznidos de patos... o ruidos de helicópteros.

La dificultad es considerable para los profanos, pero no hay nada que no logre un poco de práctica y la ayuda de un *caddie* automático.

En los nada menos que cuatro CD-ROMs de los que consta el juego encontrarás una serie de añadidos, como 17 pistas convertidas directamente de anteriores *Links*; animaciones digitalizadas de otros cinco golfistas; recorridos aéreos de cada pista; comentarios del propio Palmer para ciertos hoyos; una mini-aplicación multimedia que explica con vídeos y entrevistas diversos datos relacionados con Kapalua y Latrobe; y, por último y más original, un par de recorridos virtuales interactivos (al más puro estilo *Under a Killing Moon*) por el interior del club de campo de Maui y por la oficina de Palmer.

El juego soporta la modalidad de multijugador vía red o Internet. En definitiva, un programa más que recomendable para los entusiastas de este deporte, aunque a los novatos les venga algo grande, lo que no quita que no disfruten de vez en cuando "echando un hoyo".

S. CABRERA



ALTERNATIVAS

JACK NICKLAUS 4
Accolade•Electronic Arts
Otro famoso golfista que hace de protagonista de un juego.

LINKS LS
Access Software•Proein, S.A.
Anterior edición del juego, con menores requerimientos.

FICHA TECNICA

Links Ls 1998 Edition — 4

ACCESS/EIDOS PROEIN, S.A.
1-10 JUGADORES
P.V.P. Consultar

Pentium 100
SVGA
16 Mb
37 Mb

G S D

77

El mejor en su género, pero requiere demasiado.

Por fin ha llegado la última entrega de la saga FIFA de división deportiva de Electronic Arts. Como era de esperar, supera a su antecesor y es un serio competidor para los demás juegos de fútbol.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Ya se ha convertido en una costumbre que por estas fechas aparezca una nueva versión del excelente juego de fútbol perteneciente al sello EA Sports. El año pasado lanzaron *FIFA 97* y dejaron el listón muy alto tanto para la competencia como para sí mismos. Sin embargo, siempre se las "apañan" para mejorar la versión anterior y conseguir un nuevo título con características interesantes. Esperemos que sigan así durante muchos años. Los fans de los simuladores deportivos se lo agradeceremos mucho. Esta nueva versión está dedicada al campeonato mundial que se jugará en Francia el próximo año. De ahí el nombre **Rumbo al Mundial 98**. Este hecho influye en algunas de sus características, incluida la interfaz de usuario.

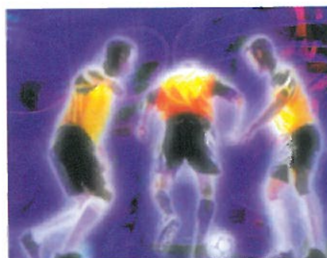
Presenta un nuevo diseño, más atractivo y moderno, y está repleta de referencias al campeonato. Por ejemplo, en muchas de las pantallas aparece la simpática mascota del Mundial haciendo diversas "gracias" a los usuarios. Unas veces aparece en una esquina y saluda, otras cruza la pantalla corriendo o volando, etcétera. Es un pequeño detalle que anima un poco los menús, que suelen ser bastante aburridos en casi todos los programas.

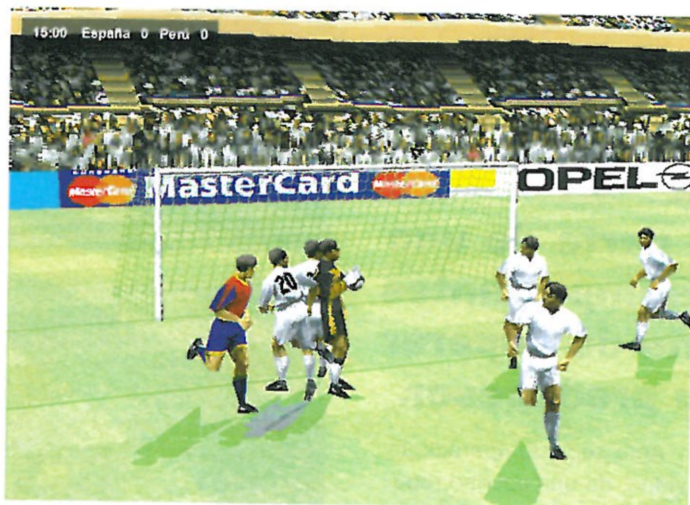
Podrás encontrar la friolera de 172 equipos internacionales entre los que elegir, distribuidos en seis zonas de todo el mundo (CONMEBOL, OFC, AFC, UEFA, CONCACAF y CAF). Es posible editar las características y componentes de cada equipo. Incluso puedes crear el tuyo propio con tus jugadores preferidos de todo el mundo. Existe la opción de cambiar tanto la primera como la segunda indumentaria, el estilo de la bandera y el estadio. Y hablando de ello, *FIFA 98* incluye 16 estadios internacionales en los que jugar los partidos.

Al igual que en su antecesor, existen diferentes modos de juego. Se puede elegir entre partido amistoso, liga, lanzamiento de penaltis, entrenamiento y campeonato del mundo. En este último aparecen tres opciones: ronda clasificatoria, primera ronda o ronda final. Además, es posible jugar a través de una red o de un módem con uno o varios amigos. El modo red admite hasta 20 jugadores en un máximo de ocho máquinas PC. Usando un módem "sólo" soporta ocho jugadores en dos PCs.

Una de las ventajas de **FIFA 98** es su alto nivel de personalización. El usuario puede fijar la duración de los partidos, el carácter del árbitro, las condiciones climatológicas y un largo etcétera. También se pueden cambiar las reglas del juego. Por ejemplo, las amonestaciones, las lesiones, los fueras de juego y el número de sustituciones permitidas.

A la hora de afrontar los encuentros es conveniente meterse en el papel del árbitro y elegir una buena estrate-





gia y una buena formación. El propio programa te puede asistir en estas tareas si así lo deseas, pero es mucho más divertido hacerlo tú mismo.

Es posible modificar diversos parámetros del programa. Como es habitual en un juego de fútbol, se puede elegir tanto la formación como las posiciones de cada jugador en el campo y la alineación inicial.

RECOMENDADO

Además, en **FIFA 98** se incluye la tendencia de ataque, la estrategia y la agresividad individual. En estas opciones aparece una barra de desplazamiento que es similar a las que se utilizan en las aplicaciones Windows. Esta barra te permite indicar el mayor o menor grado entre dos extremos. Por ejemplo, en el caso de la agresividad de cada jugador, los extremos son tranquilo y venado (imagínate lo que pasa cuando pones a todos los jugadores en el extremo más violento).

Aún hay más cosas. Existen ocho cámaras diferentes para seguir las evoluciones de los jugadores. En cualquier momento del partido se puede cambiar a la que más convenga. Además, es posible ver las jugadas repetidas tal y como se haría con un vídeo, pero con la ventaja de poder cambiar de cámara. Si la jugada te ha gustado lo suficiente puedes grabarla en disco y reproducirla más tarde.

Si hay algo que ha caracterizado a los juegos de la saga *FIFA* es la gran calidad técnica. Los movimientos de los

jugadores y el árbitro han sido realizados con la ayuda de la técnica llamada *motion capture.* Para aquellos que no la conozcan, consiste en vestir a una persona, en este caso un futbolista, con un traje especial que destaca los puntos clave de los movimientos (codos, rodillas, etcétera).

A nivel gráfico sigue siendo uno de los mejores programas de fútbol del mercado, sin duda alguna. Los personajes están correctamente modelados y se hace un uso bastante inteligente de las texturas. Además, se ha conseguido un estadio muy convincente, algo que debe de ser bastante difícil si nos fijamos en juegos similares.

Todo está cuidado al máximo detalle, desde las sombras que arrojan los jugadores cuando están encendidos los focos del estadio hasta los gestos que realizan al protestar a una tarjeta. Es divertido contemplar los saltos de desesperación que da un portero cuando le han metido un golazo de esos que hacen época.

Gracias a la calidad gráfica y las animaciones tan convincentes, cada vez estás más cerca de presenciar un auténtico encuentro en tu ordenador, como si se tratase de un partido televisado.

El audio del juego también tiene una calidad muy elevada. Destacan, sobre todo, las estupendas voces en castellano de los comentaristas, Manolo Lama y Paco González: su trabajo es excepcional. La música, como siempre, es de lo más apropiado.

En resumen, si tenías *FIFA 97* merece la pena la "actualización". Y si no lo tenías, es la excusa perfecta para completar tu juegoteca.

FICHA TÉCNICA

FIFA: Road To World Cup 98 — 1

EA SPORTS
E. ARTS
1-8 JUGADORES
P.V.P. 5.990 ptas.

Pentium100
SVGA
16 Mb
20 Mb

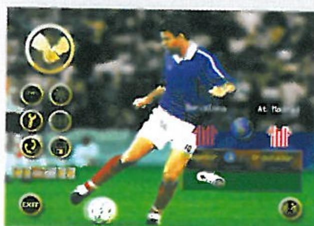
G S D

93

El deporte rey no abandona su corona.

ALTERNATIVAS

FÚTBOL PRO 97-98
Crash•Proein, S.A.
Un programa de escasa calidad, al contrario que *Fifa Soccer 98.*



KIKO W. FOOTBALL
Ubi Soft•Ubi Soft
La estrella del Atletico de Madrid cuenta con su propio título.

FIFA SOCCER 97
EA Sports•Electronic Arts
Anterior, y peor, entrega del juego que ahora nos ocupa.

ARMORED FIST 2

Ya nos llega, por fin, la segunda parte de uno de los simuladores militares más importantes de los últimos años, en un intento de superar la elevada calidad que poseía su predecesor.

Un nuevo simulador llega a nuestras pantallas. Se trata de la segunda parte de un título de gran prestigio, *Armored Fist*. Los programadores de Novalogic han trabajado duro estos años para presentarnos una segunda parte que sea una actualización gráfica abierta a las nuevas tecnologías. Han potenciado el juego en red, un campo que ha abierto Internet, permitiendo que múltiples jugadores se enfrenten a la vez sobre el campo de batalla.

El juego es bastante completo, como casi todos los simuladores de prestigio. Te ofrece un manual de instrucciones, fundamental para conseguir un buen manejo del tanque. Junto a este manual se encuentran las fundamentales plantillas de teclas, sin las cuales sería imposible manejar la increíble cantidad de teclas necesarias para controlar el vehículo.

Seguidamente, una vez iniciado el programa, te encontrarás con unos variados menús que te guiarán en el tipo de juego del

que desees disfrutar. En primer lugar, puedes crear tu comandante. Seguidamente, escoges una de las distintas campañas accesibles, así como el tipo de juego. Tienes la posibilidad de elegir piloto, ametrallador o cañonero, o bien un modo mezcla de los dos anteriores.

Acto seguido aparece un vídeo, de una calidad regular, en el que un mando auténtico te explicará lo que debes hacer en esta misión. A partir de ese momento, serán tus cualidades estratégicas y tu calidad como militar las que te guiarán. Controlas un tanque o varios, realizando misiones de todo tipo en los ambientes más dispares. Eso sí, siempre como valiente *marine* de los Estados Unidos.

Gráficamente el programa tiene una calidad bastante elevada. Especialmente si escoges la vista desde el exterior del tanque. Es espectacular y simula a la perfección el movimiento del vehículo. Además, es la vista más divertida para aquellos que no disfruten con la simulación pura y dura. Asimismo, el realismo es bastante elevado, manteniendo las cualidades que hicieron famoso a *Armored Fist*.

En conjunto, se trata de un gran simulador bélico, pero demasiado profesional para los neófitos. Su manejo es complicado y esto alejará a los que no sean auténticos seguidores de los títulos de este género. Sin embargo, técnicamente **Armored Fist 2** está muy conseguido.

A. J. Novillo

ALTERNATIVAS

ARMORED FIST
Novalogic•Abeto Editorial
Primera entrega de este juego, ahora en serie barata.

EXTREME ASSAULT
Blue Byte•Friendware
Más que un simulador de tanques futuristas, es un arcade.

FICHA TECNICA

Armored Fist 2 — 1

NOVALOGIC
E. ARTS

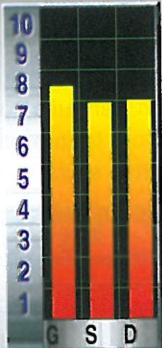
1-4 JUGADORES
P.V.P. Consultar

486/100

SVGA

16 Mb

57 Mb



80

Un segundo puñetazo de mucho peso.

GRAN SORTEO ARMORED FIST 2

Un juego de calidad se merece un excelente sorteo. Las compañías Novalogic y Electronic Arts te ofrecen la posibilidad de obtener una de las 25 camisetas promocionales del magnífico simulador de tanques Armored Fist 2, segunda parte del conocido programa. Para entrar en el sorteo, contesta a las preguntas que vienen a continuación y envía el cupón correspondiente con tu nombre, tu dirección y tu teléfono a la siguiente dirección, antes del día 15 de Enero de 1998:

Revista PC PLAYER
SORTEO ARMORED FIST 2
TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

No se admiten fotocopias del cupón; promoción válida sólo para el territorio español.

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1.- ¿En cuál de estas películas no sale un tanque?
- A) El día más largo
- B) El gran dictador
- C) El puente sobre el río Kwai

2.- ¿Cómo se llama el "alma mater" y dueño de Novalogic?
- A) John F. Farrel
- B) John García
- C) John Brain

CUPÓN SORTEO ARMORED FIST

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales.

1. ______________________

2. ______________________

Nombre: ______________________

Dirección: ______________________

Ciudad: ______________________

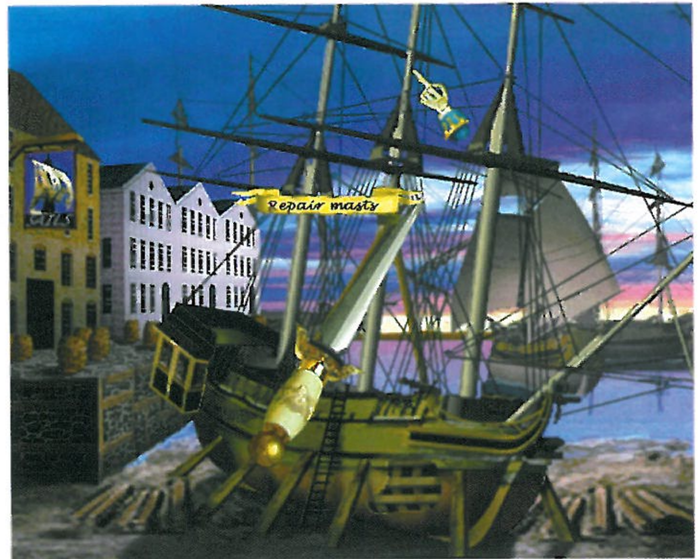
Provincia: ______________________ C.P: __________

Teléfono: ______________________ Edad: __________

JUEGOS

BUCCANEER

Vuelve la época dorada de los mares, cuando los hombres se defendían del océano con unas cuantas tablas... y de otros hombres con cañones.



La figura de los piratas tenía a su alrededor un halo de misterio que ha llegado hasta nuestros días. En la época de estos marinos, había piratas, filibusteros y bucaneros. Aunque la principal diferencia era los intereses que defendían, la línea de separación era muy fina. En esta ocasión tomas el papel de un bucanero que, si bien se comporta como pirata, sus motivos difieren de los de estos últimos.

En el juego tomas el mando de una nave, con la cual debes cumplir una misiones, en unas ocasiones de venganza y en otras simplemente por el tesoro.

Tu vehículo es un cascarón de los que solían verse surcando los mares por aquella época. Con él te mueves por entre las islas que forman el Caribe, atacando las colonias y los barcos que tengan la desgracia de cruzarse en tu camino. Según las victorias que consigas en estos ataques, logras aumentar tu patrimonio o hundirte en las aguas del Atlántico. Uno de los principales y más vistosos apartados del juego son las luchas navales, en las que tu barco tendrá que vérselas con uno o más contrincantes. Éstas están realizadas en un entorno tridimensional, de tal manera que puedes maniobrar para poner a la nave contraria a tiro de tus cañones. A veces, merced a estas tres dimensiones, tu nave se aleja mucho del punto de vista, con lo que se dificultará la visión de la misma, siendo complicado apuntar. También

tienes la posibilidad de cambiar el punto de vista a las localizaciones de los cañones, para afinar el disparo.

El otro objetivo son las ciudades costeras de las diferentes islas del Caribe. Éstas y las islas algunas veces van a estar defendidas por una fortaleza con baterías de cañones. En estos casos, tendrás que a abatirlas primero para entrar en la ciudad.

Dentro de la misma, tus leales hombres lucharán hasta la muerte para conseguir su control. Obtendrás un jugoso beneficio económico, además de arreglar tu barco, y reclutar hombres en las cantinas del puerto.

Las diferentes campañas que vas a realizar tienen como denominador común una gran nave con la cual enfrentarte en un reto final. Este desafío puedes convertirlo en una lucha con un amigo, en la que directamente vais a ir a la batalla sobre los mares. Si no dispones de este amigo, pon el contrincante a las órdenes del computador.

El mayor problema de este programa es la monotonía, ya que continuamente realizas las mismas acciones de guerra naval. El ataque a las ciudades es automático: te conviertes en espectador.

A. VEGAS

ALTERNATIVAS

OVERBOARD!
Psygnosis•Electronic Arts
Otro juego más de piratas, pero basado en el género arcade.

WOODEN SHIPS
Avalon Hill•System 4
Más estrategia de barcos, pero sita dos siglos despues.

FICHA TECNICA

Buccaneer — 1

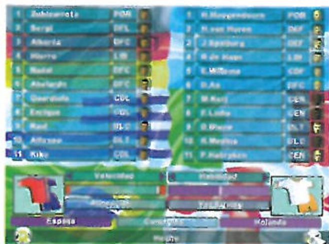
SSI
PROEIN, S.A.
1-4 JUGADORES
P.V.P. Consultar

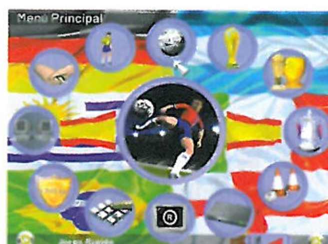
Pentium 120
SVGA
16 Mb
32 Mb

G S D

63

Luchas piratas en la jerarquía de los mares.





KICK OFF 98

A la espera de la nueva entrega de su *PC Fútbol*, el sello Dinamic nos abre boca con la última edición del divertido simulador de Anco, ahora con las selecciones nacionales.

Mucho han cambiado las cosas desde que Anco sacó su primer *Kick Off* para los ordenadores Amiga de Commodore. Muchos años han pasado, y con el avance de los equipos informáticos el programa ha mejorado bastante. Ahora este título se ve en tres dimensiones al estilo de clásicos como *Fifa Soccer*, con unos resultados bastante apetecibles.

Si bien los gráficos no llegan a ser tan depurados como los de la última edición del título de EA Sports, son bastante correctos. Aunque les falta algo de definición, el *engine* gráfico permite una elevada profusión de polígonos sin necesidad de tarjetas aceleradoras. También están bastante cuidados los gráficos de los diferentes menús, que permiten acceder a las opciones del juego.

Puedes entrenar para mejorar tu juego en aspectos como los lanzamientos de faltas, corners y penaltis, el remate, la defensa o el uno contra uno. También tienes la posibilidad de modificar las tácticas, aunque en principio no hace falta, porque se supone que el juego ya refleja los esquemas de todas las 120 selecciones nacionales. Dentro de ellas encontrarás a todas las estrellas del momento, de las cuales puedes editar su pelo, su piel y sus aptitudes para este deporte. Cuando te decidas a jugar de verdad contra el resto del mundo, aparecerán cinco distintos tipos de competiciones. Con tantas opciones, el programa no se te hará aburrido en bastante tiempo.

En resumen, la compañía Anco ha realizado un trabajo que tiene un buen nivel general. Aunque, desde luego, tampoco es una maravilla, por su relación calidad/precio resulta de lo más interesante.

E. Arias

ALTERNATIVAS

FIFA SOCCER 98
EA Sports•Electronic Arts
El mejor, incluso desde el punto de vista calidad/precio.

FÚTBOL PRO 97-98
Crash•Proein, S.A.
Una mera copia de escasa calidad de *PC Fútbol*.

FICHA TÉCNICA

Kick Off 98 — 1

ANCO DINAMIC

1-4 JUGADORES
P.V.P. 2.995 ptas.

Pentium 90
SVGA
16 Mb
17 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

77

Bajo precio para un sólido programa.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Todas las angustias de un vampiro sin remisión, que ya nos fueran mostradas en *Entrevista con el vampiro*, de la mano de Brad Pit, nos llegan en un título que nada tiene que ver con el film.

Desde que vendió su alma a Mortanius, a cambio de volver a la vida para vengarse de aquellos que le asesinaron, Kain se arrastra por las tierras de Nosgoth buscando sangre con la que alimentarse. Sin embargo, la angustiosa vida de vampiro le ha llevado a plantearse recuperar su condición de mortal. Debe recuperar el poder de los pilares de Nosgoth, lo que le llevará al encuentro del Gran Mago. Sin embargo, cada uno de los pilares está custodiado por Señores de la Guerra, cada vez más poderosos. Se inicia así un camino lleno de peligros en busca de la libertad.

En tus aventuras por estas tierras irás encontrando distintos artilugios con los que incrementarás tu poder. Éste se articula en torno a tres características fundamentales: un apartado de hechizos mágicos muy variados que van desde la capacidad de posesión de enemigos hasta la invulnerabilidad, otro de artefactos mágicos, que incluyen bebedizos y armas arrojadizas, y un último de armamento, en el que se encuentran las clásicas espadas, hachas, etc.

Hay distintos tipos de armaduras que te proporcionarán protección contra los enemigos; son, en cierto modo, mágicas. No sólo te evitarán el daño físico de las armas enemigas: incluso te proporcionarán capacidades como la de absorber la sangre del enemigo.

Entre las facultades que tu personaje adquiere está la de transformación. Son cuatro las formas posibles: murciélagos, lobos, niebla y hombre. Gracias a ellas en determinados momentos del juego salvarás obstáculos que a primera vista parecen imposibles.

El inicio del programa es visualmente impactante, con una presentación espectacular que te sobrecogerá, no sólo por la calidad de la misma, sino también por la intensidad de las imágenes.

Comenzada la partida, visitas diferentes salas y escenarios: no son de una calidad extrema, pero las hay en gran número, así como los enemigos. Esto, unido a la calidad de los efectos de sonido y a la música ambiental, consigue un conjunto interesante.

L. MARTÍNEZ

ALTERNATIVAS

MACHINE HUNTER
Warner•Erbe
Divertido arcade, poco aprovechado gráficamente.

MASS DESTRUCTION
BMG•Erbe
Otro arcade de perspectiva cenital isométrica, pero de tanques.

FICHA TECNICA

Blood Omen: Legacy of Kain — 1

ACTIVISION
PROEIN, S.A.
1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 ptas.

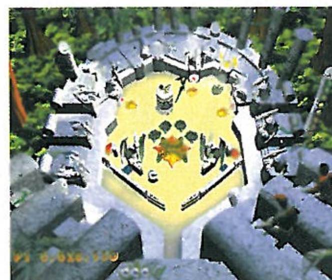
486/100
SVGA
16 Mb
38 Mb

G S D

71

Sed de sangre fresca en un arcade entretenido.

3D ULTRA PINBALL: THE LOST CONTINENT



La más tradicional de las máquinas recreativas, el *pinball*, vuelve a introducirse en nuestros ordenadores en el tercer programa del género que realiza la compañía Sierra On-Line.

Sierra, con su "política de dispersión" de software, ha entrado en prácticamente todos los campos del mundo de los videojuegos. Además de sus tradicionales videoaventuras, han lanzado simuladores, programas de estrategia en tiempo real, roles, etc. Entre todos estos programas ha lanzado varios juegos de *pinball*. Pues bien, ahora nos llega la tercera entrega, llamada en este caso **The Lost Continent.**

Han mantenido parte de las características de los títulos anteriores con interesantes cualidades nuevas.

En primer lugar, el aspecto gráfico es muy similar al anterior. Cada tablero ocupa toda la pantalla, con gráficos tridimensionales, con espectaculares rampas y animaciones.

La novedad más vistosa del juego es que se ha incluido una línea argumental a los tableros. En lugar de poner tres o cuatro, han incluido ocho o diez a los que se juega con un orden.

El juego comienza con un avión que se estrella en una extraña isla. Los tres miembros de la tripulación querrán inspeccionar la isla y descubrir el modo de escapar.

Para ellos, irás pasando de pantalla en pantalla con diversos tableros de *pinball*. En cada uno de ellos tendrás que realizar unas acciones diferentes. En algunos tableros hay que tocar en ciertas partes para conseguir pasar. En otros subir por rampas para que el protagonista cruce un lago, etc.

De este modo te ofrecen un nuevo sentido en el juego del *pinball*. En lugar de maximizar los puntos obtenidos, debes realizar una serie de acciones que te permitirán ir pasando de fase y descubrir nuevos tableros, cada vez más espectaculares.

Los gráficos son correctos en todo momento, pero nunca llegan a deslumbrar. Pecan, en general, del escaso tamaño de los elementos del tablero. Esto se debe principalmente a la limitación de colocar todo el tablero en una única pantalla.

El sonido, por su parte, es bastante bueno, con voces digitalizadas en inglés. La música está en un estilo bastante "maquinero", muy propio de este tipo de máquinas recreativas.

A. J. NOVILLO

ALTERNATIVAS

3D ULTRA PINBALL
Sierra•Coktel Educative
Primera entrega de esta espectacular saga de Dynamix.

3D ULTRA PINBALL II
Sierra•Coktel Educative
Segunda entrega, pero en un terrorífico ambiente.

FICHA TECNICA

3D Ultra Pinball: The Lost Continent — 1

SIERRA COKTEL ED.

1 JUGADOR
P.V.P. 6.990 ptas.

Pentium 100
SVGA
16 Mb
25 Mb

G S D

81

Una curiosa mezcla de *pinball* y aventura.

FÚTBOL PRO 97-98

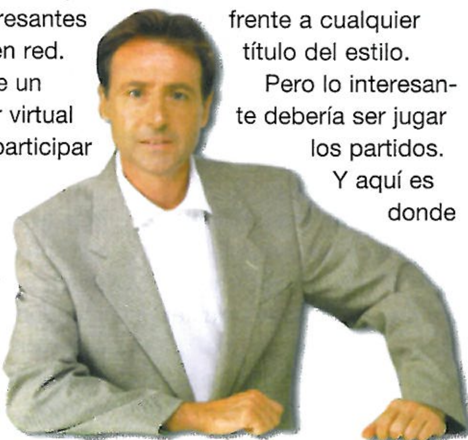
El prestigioso periodista Matías Prats ha avalado este título deportivo que tratará de desbancar al indiscutible rey de ventas en nuestras fronteras, PC Fútbol.

El año pasado, *PC Fútbol*, el ya clásico simulador deportivo de la casa Dinamic, arrasó en ventas con algo más de 300.000 copias vendidas. Su precio asequible y la posibilidad de dirigir un club "real" lo convirtieron en el preferido de muchos españoles. Ante tan suculento botín, este año ha aparecido un competidor que promete ponérselo duro a *PC Fútbol 6.0*: **Fútbol Pro**. El programa es un producto oficial de la Liga de Fútbol Profesional y está avalado por el prestigioso periódico El Mundo Deportivo. Los anuncios están incluso presentados por Matías Prats, un célebre periodista deportivo.

El juego contiene prácticamente todas las características de *PC Fútbol*, a las que se han añadido interesantes opciones de juego en red. De hecho, se incluye un carné de entrenador virtual con el que puedes participar en una liga a escala nacional en la que se ofrecen sustanciosos premios. Los dos modos de juego restantes son menos innovadores y corresponden al programa arcade o mánager.

En el primero de los casos eliges entre un partido amistoso, uno de entrenamiento y una eliminatoria. En todos ellos puedes jugar como entrenador, dirigiendo al equipo desde la banda, modificando el esquema de juego, etc., o bien como jugador/entrenador, caso en el que además de los atributos anteriores te defiendes en el campo de juego.

El modo mánager es el más tradicional. Dispones de todos los equipos de primera, segunda y segunda B para escoger, con fichas de cada uno, su campo, sus jugadores, su directiva, etc. Con cada equipo juegas las competiciones que le correspondan realizando todas las funciones del mánager: remodelaciones de estadio, compra-venta de jugadores, préstamos, alineaciones, entrenamientos. En fin, nada demasiado novedoso frente a cualquier título del estilo.



Pero lo interesante debería ser jugar los partidos. Y aquí es donde se hunde el programa. Los gráficos son francamente malos. Y lo sorprendente es que admiten la posibilidad de usar una aceleradora 3D. Todas las cámaras representan el juego desde muy lejos, por lo que los jugadores están siempre borrosos y poco nítidos, y las cámaras de cerca sólo se refieren a los saques.

El manejo es bastante difícil y hace que el simulador deportivo sea prácticamente impracticable. El juego está bien como mánager pero es mejor no jugar partidos. Sin embargo, es un título que vale 2.995 ptas, lo que le da bastante atractivo.

A. J. Novillo

FICHA TÉCNICA

Fútbol Pro 97-98 — 1

SPORT INT. PROEIN, S.A.

1-2 JUGADORES

P.V.P. 2.995 ptas.

486/100 · SVGA · 16 Mb · 15 Mb

G S D

38

Lo que pudo haber sido, y no fue...

ALTERNATIVAS

FIFA 98
EA Sports•Electronic Arts
Este juego es increíble... ¡Tienes que verlo!

KIKO WORLD FOOTBALL
Ubi Soft•Ubi Soft
UN juego de fútbol entretenido, pero de gráficos simples.

JUEGOS

Créenos: no hay nada en este mundo comparable a darse un paseo a 300 kilómetros por hora en un bólido que vale muchos millones. ¿Te animas?

F-1 RACING SIMULATION

Si hay algún tipo de juego que gusta a casi todo el mundo, ése es el de las carreras de coches. Hay títulos para todos los gustos. De Fórmula Indy, de coches deportivos, de 4x4, hasta de vehículos futuristas. Algunos de ellos son muy sencillos, mientras que otros son muy complejos. Asimismo, los hay variados y los hay repetitivos. Pero lo cierto es que resulta difícil encontrar uno realmente bueno. El que tiene buenos gráficos es poco real y, el que está bien hecho flojea en los gráficos. Sin embargo, en esta ocasión tenemos la suerte de haber encontrado un programa que cumple con todas las expectativas.

F-1 Racing Simulation es una emocionante simulación deportiva donde la velocidad y la habilidad al volante son los factores de mayor importancia. Hay distintos modos de juego: aprendiz, carrera, Grand Prix, campeonato normal, campeonato personalizado y contrareloj.

El primero es ideal para jugadores que no estén acostumbrados al género. Muestra la trayectoria que debe seguirse a lo largo de la pista e incorpora un coche fantasma que muestra por dónde deberías ir. En **Grand Prix** puedes participar en un Gran Premio, incluyendo todas las carreras previas. Campeonato normal se utiliza para participar en todas las carreras del año 1996 (16 en total). El modo campeonato personalizado es similar, pero eliges los circuitos en los que quieres correr. Por último, contrareloj permite realizar una carrera en cualquier circuito teniendo al tiempo como único rival. Dispone de dos modos: carrera libre y fantasma. En el segundo se corre con la referencia de un coche fantasma.

Además, existen dos tipos distintos de juego: fácil y realista. El primero te libra de opciones avanzadas como los ajustes del coche previos a una carrera. También facilita el manejo del vehículo mediante características como el frenado automático, sumamente útil para los jugadores que sean noveles. El segundo activa la simulación de la situación real.

Por supuesto, dispone de varios niveles de dificultad. El nivel amateur está pensado para jugadores sin experiencia. El coche es fácil de manejar y los demás corredores son menos agresivos. El segundo nivel, denominado profesional, aumenta la dificultad y está dirigido a jugadores que ya dominen el vehículo. El nivel experto está reservado a los más avezados.

Hay que agradecer a los creadores del título que hayan tenido en cuenta la experiencia de los jugadores. Los niveles más sencillos los puede disfrutar cualquier persona que no haya tocado nunca un simulador de este estilo. En cambio, los más avanzados sólo pueden ser aprovechados por seguidores acérrimos del género.

Encontrarás distintos equipos y pilotos. Todos ellos se ajustan a la realidad. Por ejemplo, en Ferrari están Schumacher e Irving, en Williams/Renault Damon Hill, etc. También puedes escoger diferentes circuitos de todo el mundo: Monza, Imola, Suzuka, no falta ninguno.

Pero lo que convierte **F-1 Racing Simulation** en un título completo no sólo es eso. Fijas la detención y la compresión de los amortiguadores, el peso en lleno, el peralte de las ruedas, el ángulo de los alerones y algunos otros aspectos. Para un piloto inexperto estos detalles pueden parecer irrelevantes, pero en los niveles más avanzados cobran especial importancia.

El interfaz gráfico del juego es muy atractivo. Presenta gráficos SVGA repletos de detalles. Lo mejor son los paneles de texto. Simulan las pantallas de cristal líquido típicas de las calculadoras con soporte para gráficos. Además de quedar realmente bien hacen que los textos sean muy legibles. El problema es que las pantallas se suceden lentamente si no realizas la instalación más completa.

Los gráficos de la simulación son muy buenos. Los 16 circuitos están representados con gran fidelidad. Verás todo tipo de construcciones que consiguen dar una buena ambientación a la carrera. El público está bien representado gracias a las texturas con porciones transparentes que han utilizado los programadores. Es fácil distinguir las cabezas de las personas y lo que hay tras ellas, algo difícil de ver en juegos similares. Los decorados están repletos de buenos detalles.

En cuanto a los vehículos, no hay nada que objetar al respecto. Los modelos 3D son adecuados y reflejan las características típicas de los coches de F1 con un alto grado de realismo. Donde resulta menos espectacular, por desgracia, es en los choques. Ves cosas como el coche partiéndose en dos y las ruedas saliendo disparadas por los aires, pero no han conseguido darle ese toque especial que tanto nos gusta a todos. De todos modos, no se puede decir que esté mal hecho.

Los menús del juego, curiosamente, carecen de música. En su lugar se escuchan ruidos de fondo típicos de un garaje de Fórmula 1. Por ejemplo, personas que no paran de hablar y herramientas de todo tipo. Cuando sí se escucha algo de música es antes de comenzar una carrera, mientras se cargan los archivos. Si el circuito es italiano, escucharás una melodía típica italiana, etc.

En resumen, **F-1 Racing Simulation** es un juego de gran calidad que resulta ideal tanto para principiantes como para los más avezados seguidores del género.

F. DE LA VILLA

FICHA TECNICA

F-1 Racing Simulation 1

UBI SOFT — 1-4 JUGADORES
UBI SOFT — P.V.P. Consultar

Pentium 120
SVGA 3D
16 Mb
1 Mb

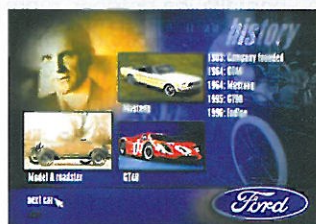
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

90

Tiembla al volante de tu bólido.

ALTERNATIVAS

FÓRMULA 1
Psygnosis•Electronic Arts
Primer juego basado en la Fórmula 1 en emplear tarjetas 3D.



NEED FOR SPEED II
Electronic Arts•Electronic Arts
Dentro de poco, tendrás la versión 3Dfx a tu disposición.

POD
Ubi Soft•Ubi Soft
El excelente simulador de Ubi, donde se apoya este F1.

JONAH LOMU RUGBY

A pesar de que el rugby no es un deporte que tenga una aceptación masiva dentro de nuestro país, aquí tenemos un simulador dispuesto a hacerse con un sitio en el mercado.

Durante los últimos meses del año van apareciendo múltiples simuladores deportivos que se hacen eco de los comienzos de las diversas competiciones deportivas, además de aprovecharse del furor consumista propios de tan señaladas fechas. Si bien lo más habitual es encontrar juegos de fútbol y alguno de baloncesto y otros deportes americanos, también llegan productos como **Jonah Lomu Rugby**, basado en un deporte que posee una gran tradición en muchos países europeos, Australia y Nueva Zelanda.

De hecho, el protagonista del programa, que además le da nombre, es uno de los más prestigiosos jugadores de todo el mundo (aunque por aquí no sea famoso), representante permanente en la selección neozelandesa.

Los programadores son expertos en este tipo de títulos, como lo demuestra su conocida serie *Pete Sampra Tennis*. Las características del juego son las habituales en cualquier programa deportivo. Puedes jugar una liga, una eliminatoria o un partido amistoso, y con uno o dos jugadores. Escoges tu equipo entre múltiples selecciones nacionales.

Se ha utilizado una representación bastante similar a la utilizada por *International Rugby*, de Electronic Arts, con una cámara isométrica desde la que observas todo el encuentro. Para los jugadores han utilizado *sprites* planos, que dan una sensación de realismo bastante inferior a la que producen los más modernos diseños mediante polígonos tridimensionales. Eso sí, el juego exige menos requerimientos técnicos, aunque pierde muchos puntos en realismo.

El manejo se realiza mediante tres o cuatro botones. No es trivial para aquellos que no estén acostumbrados a las normas del juego. Como ayuda, aparecen en pantalla los botones representando las acciones que realizar en cada momento.

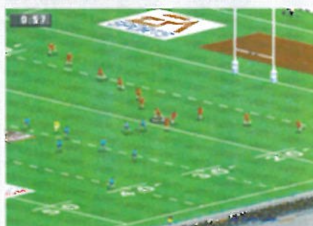
Técnicamente, como se comentó anteriormente, el juego es bastante poco innovador. De hecho, se puede considerar un título propio de hace un par de años. Sus gráficos no pueden contrarrestar las nuevas tendencias basadas en polígonos con o

sin 3Dfx. El sonido tampoco es muy boyante, limitándose a una musiquilla y las voces digitales. Éstas son correctas y un poco monótonas, pero te ayudarán a seguir el desarrollo del juego. Los menús se encuentran disponibles en nuestro idioma, lo cual, desde luego, es de agradecer.

En conjunto, el juego no es bueno para lo que estamos acostumbrados en simuladores deportivos hoy en día, pero hay que reconocer que es entretenido.

A. J. NOVILLO

ALTERNATIVAS



INT. RUGBY LEAGUE
EA Sports•Electronic Arts
Más rugby, de la mano de los maestros de Ea Sports.

SUPER L. PRO RUGBY
Anco•Friendware
Un juego de rugby con jugadores cabezones...

FICHA TECNICA

Jonah Lomu Rugby — 1

CODEMASTERS
PROEIN, S.A.

1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar

486/100
SVGA
16 Mb
5 Mb

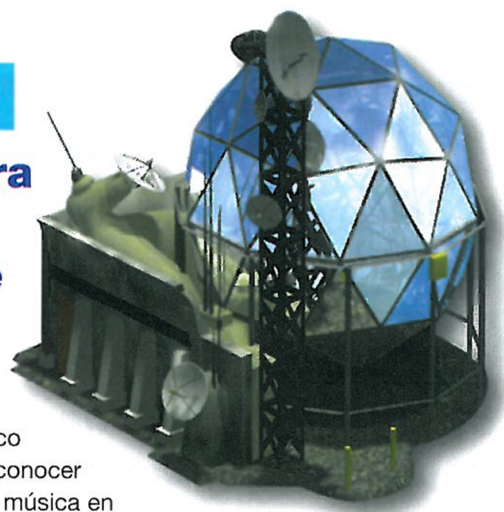
G S D

54

Un deporte rudo pero selecto.

CONQUEST EARTH

¿Humanos... o marcianos? Ésa es nuestra duda. Ambas razas están enfrentadas desde tiempos inmemoriales, y ahora se acerca la batalla definitiva, tras la que una de ellas logrará dominar a la otra.



Desde que un satélite sonda humano tropezó con los restos de una nave marciana en el espacio, la batalla ha sido encarnizada entre ambas razas. Como ves, el argumento del juego es bastante sencillo; tras él se oculta una nueva recreación del estilo de *Command & Conquer*.

Lo bueno que tiene este programa es su depurado diseño. Así, cuando selecciones cualquiera de las dos razas, los gráficos de los menús y de las *intros* cambiarán radicalmente, adaptándose a los usos y costumbres de cada una. Por otra parte, los *sprites* de armamentos y edificios están muy conseguidos y los gráficos están bastante definidos, pues están en alta resolución.

La intro general es excelente y los dos modos de juego (batallas o modo campaña, con selección de misiones) logran dotar de "vidilla" a este juego que Data Design ha programado para Eidos. Hasta aquí bien; sin embargo, este título tiene un pero...

El pero es el sistema de juego. Los programadores han intentado combinar estrategia con arcade, lo que posibilita que controles cada unidad. Pero esto resulta totalmente inoperativo cuando te atacan hordas de enemigos. Mientras manejas tu unidad, el resto se queda parado, muriendo a manos del enemigo. Se supone que se puede seleccionar modo automático para esas unidades, pero resulta tan engorroso, debido al sistema de menús empleados, que hasta que no juegues unas cuantas partidas no lograrás hacerte con los mandos de tu escuadra.

Otro gran problema viene dado por una de las principales manías que tienen los programadores hoy en día: el espacio en disco duro. Hay que reconocer que las pistas de música en Audio CD de este juego son alucinantes (ideales para ponerlas en tu cadena de música), pero no todo el mundo dispone de los 209 megas mínimos (eso sin contar ni el fichero *swap* que siempre requiere Windows para funcionar ni el tamaño del *cluster* de tu disco duro). A menos que cuentes con un equipo potente, se te hará soberanamente pesado echar una partida con él.

En resumen, se trata de un juego bastante espectacular que no ha sido aprovechado en la medida que se hubiera debido. Los gráficos y el sonido son impresionantes, pero los requerimientos y el sistema de juego hacen que no sea el ideal de programa que todos esperábamos tras las expectativas creadas.

E. Arias

ALTERNATIVAS

7th LEGION
Epic/Microprose•Proein, S.A.
Un juego del mismo estilo, pero con peores gráficos.

TONE REBELLIÓN
Logic Factory•Virgin
Estrategia espacial de diferente cuño.

FICHA TECNICA

Conquest Earth — 2

EIDOS
PROEIN, S.A.

1-2 JUGADORES
P.V.P. 7.990 ptas.

486/66
SVGA
16 Mb
209 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

72

Más de lo mismo, pero muy bonito...

Si lo tuyo son los juegos de acción a raudales rebosantes además de calidad, no te pierdas este título. Se trata de un excelente arcade en primera persona que, sin duda, dejará boquiabierto a más de uno.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Después de muchos años viendo innumerables juegos, uno llega a la convicción de que el secreto del éxito no está ni en el tipo de juego ni en la idea. Está en la calidad general que los programadores consiguen. También tiene que ser divertido, por supuesto, pero la calidad es un factor determinante. Lejos están aquellos tiempos en los que todos los juegos tenían gráficos mediocres y los sonidos eran poco más que patéticos. Por aquel entonces los ordenadores no daban mucho de sí y había que conformarse con poco. Pero con la potencia de nuestros actuales PCs esto ha pasado a la historia.

Ahora no sólo basta con hacer un juego entretenido, sino que también debe tener algo especial que lo diferencie claramente de los demás. Pongamos **Turok** como ejemplo. Es un arcade en primera persona como tantos otros que podemos encontrar en el mercado. La idea no es demasiado original, aunque éste es un hecho que es demasiado frecuente. Entonces, ¿qué distingue a **Turok** de los demás? Lo has adivinado, la calidad.

El argumento es muy simple. El protagonista del juego es un guerrero llamado Turok que se dedica a viajar por el tiempo en sus ratos libres. En uno de sus viajes aparece en un mundo perdido, salvaje, donde encuentra el reto que buscaba. El malo de la película pretende hacerse con un antiguo artefacto que permite controlar el paso del tiempo. Como es habitual, el aparato está dividido en varias piezas desperdigadas por el citado mundo. Tu misión es encontrarlas antes de que las fuerzas del mal dominen completamente el universo.

Si has jugado con *Quake* o lo has visto, te puedes hacer una idea bastante clara de cómo es este título. El jugador se introduce en la piel del protagonista y se puede mover con total libertad en el escenario. El personaje es capaz de saltar, nadar y trepar, además de los movimientos habituales. El hecho de poder trepar es bastante novedoso y resulta muy interesante. Por desgracia, sólo se pueden subir algunas paredes rocosas y no se puede descender. Es decir, para bajar hay que saltar, lo cual no suele ser una buena idea, o buscar un camino alternativo que nos devuelva al punto de partida. La forma de trepar es sencilla. Basta con acercarse a la pared y pulsar la tecla de avanzar hasta llegar a la cima. En determinadas ocasiones es algo más complicado, porque hay que saltar hasta la pared salvando un precipicio. Resulta, de hecho, de lo más emocionante.

En general, los movimientos del protagonista son muy convincentes. Tanto al andar

como al correr el efecto es siempre muy realista. El juego reproduce los vaivenes del cuerpo y del arma que empuñas en ese momento. Del salto se puede decir lo mismo. Pero el movimiento mejor conseguido es el buceo. Cuando te mueves bajo del agua ves la ondulante superficie del agua y las burbujas producidas por ti mismo. Cuando giras, lo hace todo el cuerpo en sentido longitudinal.

Los enemigos también tienen unos movimientos perfectamente realizados. Resulta francamente muy

Los creadores de **Turok** han tenido en cuenta las preferencias de los seguidores de estos juegos y han incluido muchas armas. En total, catorce de diversa naturaleza. Hay rifles de asalto, lanzagranadas, lanzacohetes, rifles de pulsos, incluso arcos y flechas. Las más avanzadas son las más curiosas. Cuando disparas ves un espectáculo de luz y sonido, con efectos gráficos que incluyen hasta una onda expansiva. Una de ellas parece una explosión nuclear que llena toda la pantalla y que, por fortuna, no afecta al protagonista.

espectacular ver a un dinosaurio dirigirse directamente hacia ti a gran velocidad y rugiendo. Parece una escena sacada de *Parque Jurásico*. Lo mejor de todo son las animaciones de las muertes. Ver cómo un guerrero enemigo o un dinosaurio caen abatidos es todo un lujo.

En cuanto a los gráficos, poco se puede decir que no se vea en las imágenes. Los modelos de los enemigos están muy trabajados, en especial los dinosaurios. Las texturas de todos ellos presentan una gran calidad y consiguen construir unos personajes terroríficos.

Existen algunos, como la planta carnívora o el gusano gigante, que se llevan la palma. Pero los más trabajados son los grandes jefes contra los que hay que luchar. Uno de ellos es un enorme Tyranosaurus Rex cuyos movimientos impresionarían a cualquiera.

Los escenarios están repletos de detalles, aunque en general son algo monótonos. Son espaciosos, pero tienen un detalle que le resta algo de calidad al juego. El alcance de la visión es algo corto y los objetos lejanos se cortan, aparecen y desaparecen. Es un detalle un tanto molesto, porque a veces se llega a un sitio que parece abierto y al avanzar un poco más se descubre que tenemos una pared de rocas delante.

Lo mejor de los gráficos son los efectos especiales. Agua transparente, efectos de luz, increíbles explosiones... Se ven potenciados por las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D.

El sonido no desmerece en absoluto al resto del programa. Hay efectos ambientales, como pájaros, rugidos lejanos y ruidos generados por los extraños seres que pueblan el mundo. Destacan los disparos y las explosiones.

Un arcade con todos los ingredientes para crear un éxito. Si tienes tarjeta aceleradora, pídele a los Reyes Magos este juego. Si no la tienes, pídeles ambas cosas.

F. de la Villa

FICHA TECNICA

Turok: Dinosaur Hunter 1

ACCLAIM NEW SOFTWARE

1-4 JUGADORES
P.V.P. Consultar

Pentium 100
3Dfx
16 Mb
25 Mb

G S D

91

Diviértete cazando dinosaurios.

ALTERNATIVAS

HEXEN II
Activision•Proein, S.A.
Una secuela muy espectacular con el uso de las tarjetas 3D.

SHADOW WARRIOR 3D
3D Realms•Proein, S.A.
Más secuelas de *Duke Nukem 3D*, todavía sin tarjeta aceleradora.

QUAKE
id Software•New Software Center
Un título mítico dentro del mundo de los arcades 3D.

PANZER GENERAL II

El tiempo apremia y no logras avanzar. La moral de tus soldados no es muy alta. En la noche, el silbido de los obuses enemigos se te mete en el tímpano como un barreno.

Los amantes del género de la estrategia estamos de enhorabuena. En SSI, tras explotar el éxito de la saga General hasta la saciedad, han hecho bueno el dicho de "renovarse o morir". Retomando el tema de la Segunda Guerra Mundial, han jubilado el viejo *engine* que dio a luz todos los productos *General* y han diseñado lo que esperábamos desde hacía mucho tiempo: **Panzer General II.**

Se trata de un juego de estrategia que bebe de las fuentes de los *wargames* para ofrecernos la posibilidad de situarnos al frente de un ejército del bando histórico que elijamos. Debes luchar a lo largo de una campaña en un escenario aislado o en modo multijugador. En esta segunda parte eliges entre comandar las tropas del Eje, ponerte al frente de los ejércitos Aliados o dirigir las unidades soviéticas en cinco campañas.

Incluso hay un escenario en el que puedes combatir bajo bandera Republicana o Nacional, llamado "Ofensiva por Madrid", y que refleja la participación de las tropas del Eje y de las Brigadas Internacionales en la Guerra Civil. Un editor de escenarios te permite ajustar los aspectos del mapa de batalla y las características de la armada.

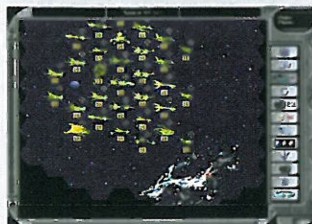
La imagen del programa es totalmente nueva. Si bien la música se limita a un único tema de CD-Audio y los efectos de sonido son los propios de un juego de guerra, los escenarios son mucho más vistosos, puesto que ahora el terreno aparece ante ti con un aspecto casi fotográfico. Los iconos de las unidades son *sprites* basados en maquetas, lo que, unido a la perspectiva isométrica, proporciona una mayor sensación de realismo.

Aunque se basa en los mismos fundamentos estratégicos que la primera parte, ofrece unas cuantas novedades que harán que tengas que cambiar en más de una ocasión el *chip* estratégico que nos implantó su antecesor. Será vital conocer el nivel de atrincheramiento de una unidad antes de un ataque para no llevarse sorpresas desagradables; la baja moral de las tropas tras un ataque afecta al desarrollo de posteriores combates; la posibilidad de que de entre alguna de tus unidades surja un líder en batalla que disponga de características especiales; el alcance de algunas unidades ha sido aumentado; etc.

L. Martínez

ALTERNATIVAS

PACIFIC GENERAL
SSI•Proein, S.A.
Anterior juego de la serie, basado en las batallas del Pacífico.



STAR GENERAL
SSI•Proein, S.A.
Aventura espacial basada en el mismo sistema de juego.

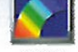
FICHA TECNICA

Panzer General II — 1

SSI
PROEIN, S.A.

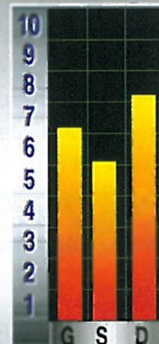
1-4 JUGADORES
P.V.P. Consultar

486/100


SVGA

16 Mb

45 Mb



81

El rumbo de la historia está en tus manos.

CONCURSO ESPECIAL OVERBOARD!

Si todavía no te has hecho con un ejemplar de este excelente programa de Psygnosis, ésta es tu oportunidad. Sorteamos 10 Overboard! y 10 estupendas alfombrillas. Para entrar en el concurso, contesta a las preguntas que vienen a continuación y envía el cupón correspondiente con tu nombre, tu dirección y tu teléfono a la siguiente dirección, antes del día 15 de Enero de 1998:

Revista PC PLAYER
CONCURSO
OVERBOARD!
TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

No se admiten fotocopias del cupón; esta promoción sólo es válida para el territorio español.

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1.- ¿Cuántos piratas, sin contar el loro, comandan el barquito protagonista?
A) Dos
B) Tres
C) Un montón

2.- ¿Cuál de estas películas no tiene nada que ver con piratas?
A) Hook
B) Rebelión a bordo
C) La isla de las cabezas cortadas

CUPÓN CONCURSO OVERBOARD!

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales.

1. ______________________

2. ______________________

Nombre: ______________________

Dirección: ______________________

Ciudad: ______________________

Provincia: ______________ C.P: ________

Teléfono: ______________ Edad: ________

JEDI KNIGHT

El sable de luz, la mítica arma Jedi, es parte primordial de la segunda entrega de Dark Forces. Los señores de LucasArts han hecho un trabajo excepcional para poder llegar hasta este punto de inflexión en su trayectoria.

La primera vez que vi, hace ya muchos meses, las pantallas que traía nuestro Director Adjunto, venido de esas bonitas ferias de videojuegos que se celebran por el mundo, y que a él tanto le gusta visitar, me llevé una desilusión enorme. No entendía cómo los señores de LucasArts habían destrozado mi querido *Dark Forces*, añadiendo unos muñecos horribles realizados a base de unos cuantos polígonos mal puestos. Mi impresión inicial se ha mostrado como precipitada, ya que el juego ha mejorado bastante desde aquellos momentos iniciales. Gracias a Dios, mis lamentos parecen haber sido escuchados.

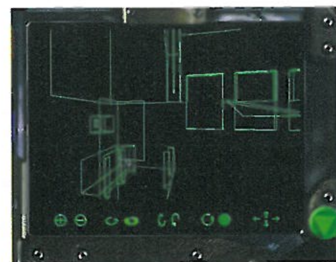
Como aficionado desde niño a *La Guerra de las Galaxias*, tanto a las películas como a los libros, esperaba bastante de Lucas en este sentido. Como el tiempo no pasa en balde, en su momento *Shadows of the Empire* me devolvió la esperanza. Habían superado la versión de Nintendo 64, cosa que se presumía harto difícil, y los vídeos que aparecían entre fases eran impresionantes, más que por la calidad de las renderizaciones (grandiosa) por lo trabajada que estaba la historia.

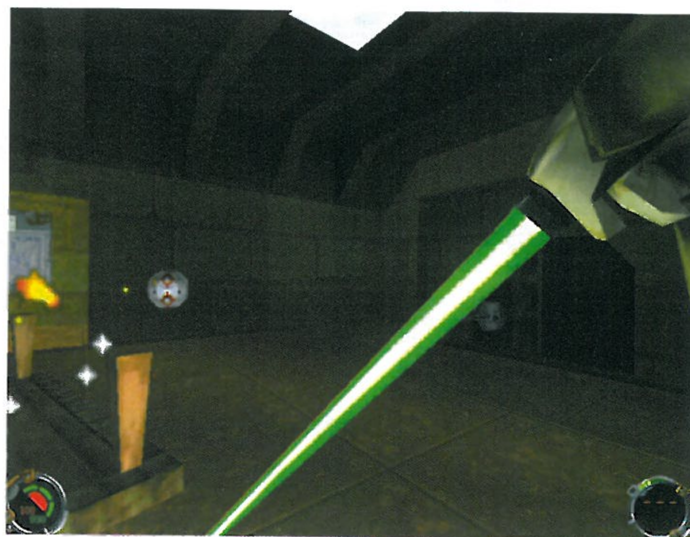
Estos formidables vídeos no sólo se han mantenido, sino que han aumentado (en efecto, el programa cuenta ahora con dos CD-ROMs debido a ello). Ahora la historia es aún mejor. Nos introduce en el camino y descubrimiento por parte del protagonista de que se trata de un Jedi. Bueno... más bien un posible caballero Jedi.

En la presentación veremos cómo nuestro héroe se entera de manos de su fallecido padre de que su camino se basa en ello. Lo genial del juego es que, según avances en el desarrollo de la historia, no sólo obtendrás poderes Jedi, sino que incluso podrás convertirte en un desalmado Jedi tenebroso si te acercas demasiado al mal.

Al igual que ya ocurriera con *Dark Forces*, te encuentras ante un nuevo *Doom*. Si bien la primera entrega era en 2D, **Jedi Knight** es en tres dimensiones puras. Tienes la posibilidad de jugar bajo visión en primera persona, pero también desde fuera, al estilo de *Tomb Raider*. Esto es ideal cuando cuentas con la espada de luz, sobre todo en la pantalla del duelo y en algunas más que todavía no os queremos desvelar.

El programa es muy bueno bajo cualquier resolución que utilices pero, si dispones de una tarjeta aceleradora 3D con un mínimo de 4 Mb de memoria de vídeo (3Dfx, Permedia 2...), podrás acceder a los modos de 16 *bits* de color. Aquí es donde podrás disfrutar completamente del poderoso *engine* de este programa. Los efectos de luz son bellos e impresionantes,





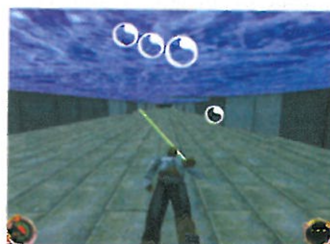
y controlar la espada de luz una de las experiencias más sobrecogedoras de cualquier videojuego de los últimos tiempos, sobre todo para un aficionado a la gran saga.

Quizás se eche de menos que en la vista externa el protagonista contara con unos cuantos polígonos de más, como ocurre en *Shadows of the Empire*. Sin embargo, teniendo en cuenta que **Jedi Knight** es más o menos cuatro veces mayor que el anterior, se comprende que esto no ocurra así. Suficiente trabajo han tenido los señores de Lucas con diseñar los gigantescos y detallados niveles por donde se mueve nuestro protagonista.

Si a todo esto le añadimos el trabajo de las "renderizaciones" y la grabación de los actores reales, que intervienen en los vídeos, te encuentras ante toda una superproducción de Hollywood. Como mínimo.

El juego, como podrás comprobar por las fotos adjuntas, es alucinante. No te lo debes perder bajo ningún concepto, ya que se trata de un título imprescindible, te guste o no la saga de *La Guerra de las Galaxias*. Después de ver *Shadows of the Empire* y **Jedi Knight**, estoy deseando que llegue el momento en que George Lucas finalice la primera película de la nueva trilogía. No sólo por verla, sino por los posibles nuevos juegos que LucasArts nos tenga preparados coincidiendo con tal evento. ¡Que la fuerza os acompañe!

D. GOZALO



FICHA TECNICA

Jedi Knight 2

LUCASARTS
ERBE

1-8 JUGADORES
P.V.P. Consultar

Pentium 90
SVGA
8 Mb
57 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

G S D

93

Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes...

ALTERNATIVAS

SHADOWS OF THE EMPIRE
LucasArts•Erbe
La Guerra de las Galaxias elevada al cubo en un gran juego.

DARK FORCES
LucasArts•Erbe
Un *Doom* muy especial, antecesor del juego que nos ocupa.

X-WING VS TIE FIGHTER
LucasArts•Erbe
Simulador espacial basado en la gran saga de George Lucas.

ACTUALIZACIONES

SPLAT PACK

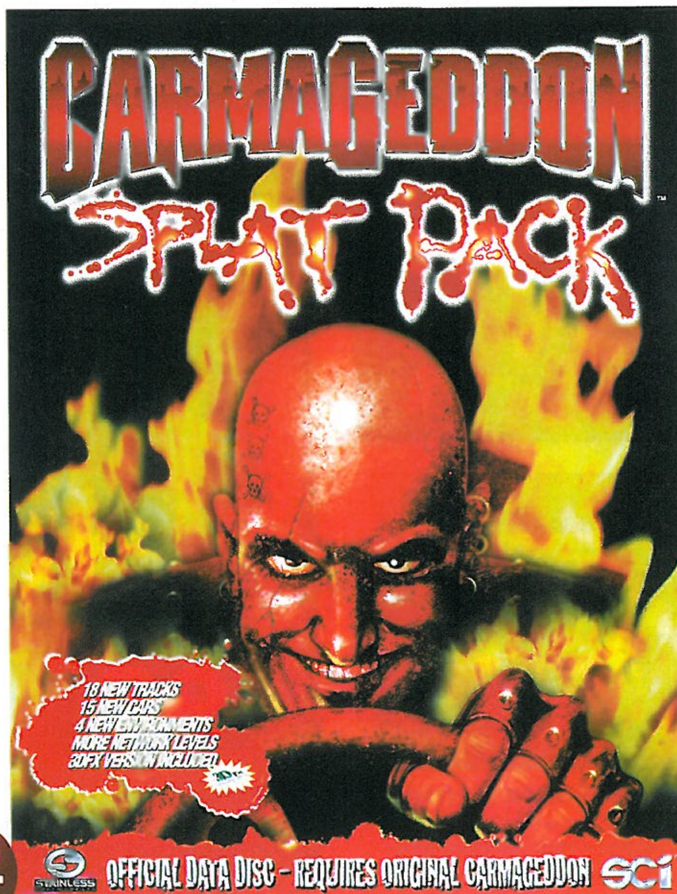
Más que una actualización, se trata de una puesta a punto del polémico programa Carmageddon; y, además de multiplicar todas sus posibilidades, eleva su nivel de calidad.

Se trata de uno de los programas que más ha dado que hablar en medios ajenos a este sector. Un buen número de voces conservadoras se alzó en contra de su violencia manifiesta. Pero la hipocresía al uso no ha hecho mella en los distribuidores, y mucho menos en los usuarios. Sobre todo ahora que, con **Splat Pack**, *Carmageddon* se ha convertido en un título indispensable para amantes del género.

El sanguinario Max sigue siendo, por supuesto, el protagonista de este trepidante juego de violentas carreras. En este CD-ROM encontrarás cuatro ambientes distintos en los que puedes desarrollar tus capacidades como violento conductor. Las nuevas pistas alcanzan el número de dieciocho, y su capacidad no desmerece en absoluto de los circuitos que poseía el programa original. Tendrás que enfrentarte a un buen número de vehículos oponentes, quince de los cuales están totalmente renovados.

La acción sigue siendo igual de violenta y acelerada, con sonidos espectaculares que te introducen en las carreras. Pero lo mejor no lo he dicho todavía. Han decidido incluir la versión 3Dfx, que hasta ahora sólo se podía conseguir en la Red de redes. Los gráficos del programa alcanzan de esta manera una calidad excepcional, que coloca el producto en primera fila del mercado.

Tampoco tenemos que olvidar las opciones multijugador. Lo único que han añadido a este respecto son los nuevos niveles dedicados al juego en red. Los que no sepan vivir sin enfrentarse a sus amigos en carreras a muerte por la red no deben preocuparse. La emoción está servida.



Un programa que ha ganado mucho con **Splat Pack**. Si te hiciste en su día con *Carmageddon*, no dudes en comprar este producto.

D. MELGUIZO

FICHA TECNICA

Splat Pack 1

SCI ARCADIA

1-4 JUGADORES
P.V.P: Consultar

486/100
SVGA
16 Mb
45 Mb

G S D

85

Abrumadora violencia sobre cuatro ruedas.

PC-TOP-PLAYER

PÍDENOS YA LOS NÚMEROS QUE TE FALTAN O...

... NO GANARÁS A TUS AMIGOS

Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*.
Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER..

.... Importe total.....................................(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos...F. Nacimiento..........................

Domicilio...C.P..

Tel ....Localidad...

Provincia...Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

JUEGOS ASIÁTICOS (II)

Los juegos del Lejano Oriente son alucinantes para nosotros por su frescura y calidad. Dentro de las páginas de este reportaje te ofrecemos la posibilidad de conocerlos un poco.

Cuesta bastante localizar demos de productos asiáticos dentro de la Red de redes, pero esto es debido, sobre todo, a las insalvables barreras idiomáticas. Como es lógico, las diversas compañías utilizan su idioma de origen para mostrar sus productos a los que los van a comprar; es decir, a los usuarios de aquellos países, ya sean nipones, coreanos o taiwaneses. Con esta política es bastante difícil para nosotros, pobres occidentales, conseguir todas estas joyas de la programación.

En el reportaje encontrarás las direcciones web en las que puedes conseguir las demos de algunos de estos títulos. De todas maneras, te recordamos que una buena referencia es Otakuworld en su sección de juegos, que por lo menos se encuentra en inglés. Al final del artículo encontrarás su dirección. Esperemos que te hayan gustado estos dos artículos sobre software lejano. En breve intentaremos darte alguna sorpresa con el tema.

A. Greppi
D. Gozalo

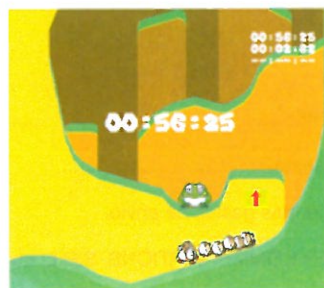
TANUKI KIDS

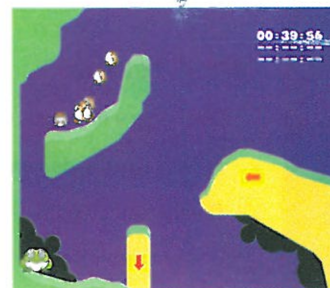
Los japoneses llaman *Tanuki* a los mapaches. Al igual que el siguiente, es de Compile, creadora de varios juegos de estos curiosos animalitos. En éste, la madre de unos pequeños mapaches debe rescatarlos de los zorros que los tienen secuestrados. Un juego simple pero divertido.

TANUKI RACE

Más *tanukis* nos llegan de la mano de la casa Compile (http://www.compile.co.jp/). En esta ocasión tendremos que enfrentarnos a una divertida carrera a través de los más abruptos parajes. Si además rescatamos a los diversos *tanukis* que aparezcan en nuestro camino, obtendremos valiosos bonus que nos servirán para alzarnos con la victoria.

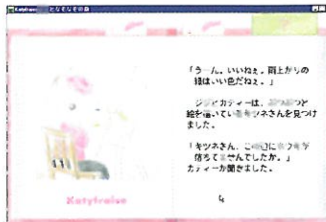
Sólo aquellos jugadores que logren completar todos los circuitos podrán ver el final del juego. Si accedes a alguna versión del título intenta acabarlo, porque merece la pena verlo.





CAKE FIGHT

Se trata de programas del Lejano Oriente, pero no de otro planeta. Por eso no podían faltar los eternos "matamarcianos". Aunque se trata de un género que no se prodiga demasiado en los PCs, títulos como **Cake Fight** hacen que la espera merezca la pena. Diseñado para Windows por la compañía Frieve (http://www.yk.rim.or.jp/~frieve-a/), sus gráficos son muy simpáticos. La dificultad implementada es, sin embargo, demasiado elevada para un usuario poco avezado en estas lides. En efecto, tus reflejos tienes que estar a cien, porque aparecen más disparos en pantalla que en una de aquellas películas de vaqueros de los años setenta rodadas en Almería. Un programa para nervios de acero con el gatillo flojo.



JIJI'S ADVENTURES

La compañía japonesa KatyFraise es la encargada de diseñar una serie de divertidas aventuras para niños que tienen unn denominador común: Jiji, un simpático gatito que debe resolver mil y un dilemas.

Se trata, pues, de historias animadas, que están muy bien diseñadas y encantarían a los más pequeños de la casa... Si alguien se atreviera a traducirlos. Es una lástima para nosotros que estén en japonés. Los encontrarás en: http://www.sakura.en.jp/~jiji/

KAISEN PACIFISH

Este programa es uno de los más simpáticos de todo este reportaje. Es una divertida batalla naval en la que tienes que controlar el cañón de tu barco para acabar con los numerosos enemigos que se crucen por tu camino. Se trata, pues, de un juego de mirilla que, sin ser tan espectacular como *Virtua Co* resulta igualmente entretenido. Lo mejor son los gráficos de la presentación y del comienzo. Es de la casa Compile: http://www.compile.co.jp/

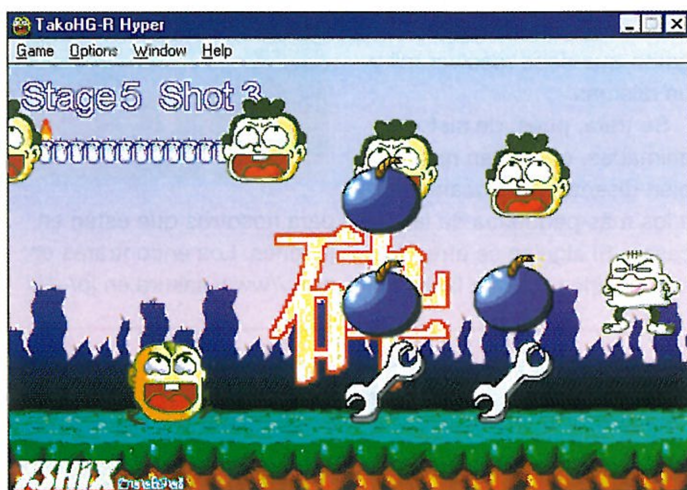
PUYO OLIMPICS

Las famosas bolitas de Puyo-Puyo organizan una simpática competición en este juego centrado en unas particulares Olimpiadas. Los simpáticos personajes del programa te propondrán diferentes pruebas que tienes que superar con los diferentes personajes que tienen la posibilidad de participar. Gráficamente es un producto alucinante, pero lo mejor es la concepción de las distintas pruebas, así como el sistema de juego. El juego es de la compañía Compile... ya sabes: http://www.compile.co.jp/

REPORTAJE

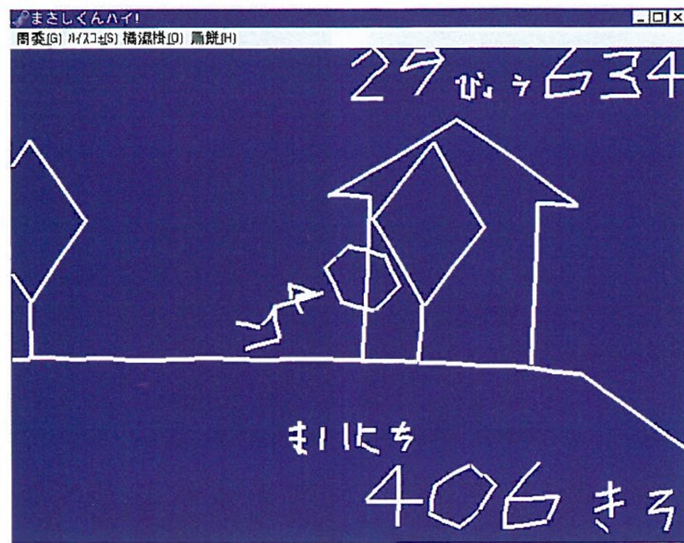
TAKOHG-R HYPER

Savia nueva... Yoshix (http://www2.meshnet.or.jp/~yoshix/) te ofrece uno de los arcades más raros que hemos visto en nuestra vida. Gráficamente está bien trabajado, pero los personajes son tan raros, al estilo japonés, que asustan al más pintado. La dificultad está muy bien ajustada, pero el juego es bastante corto y repetitivo. Aún así, merece la pena bajárselo de Internet.



MIKU-MIKU V

Los Tamagotchis virtuales que han hecho furor incluso más allá de las fronteras niponas no podían faltar de este artículo. El programa **Miku-Miku V** todavía está en su versión Alpha, pero es superior gráficamente a cualquiera del resto de mascotas virtuales de ordenador que hemos podido ver. Además, es mucho más inteligente que el original de la compañía Bandai. Si tienes un Tamagotchi de verdad, intenta conseguir uno de estos, ya que son bastante mejores... y más cariñosos, por supuesto.



ABA GAMES

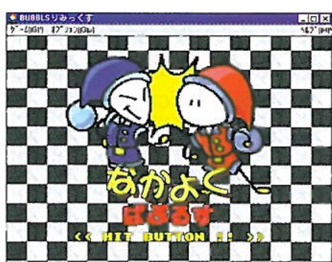
A pesar de contar con los gráficos más simples de todos los títulos que componen este artículo, se trata de uno de los mejores técnicamente, debido al sistema de vectores que emplea. Programado por la compañía japonesa BA, se trata de otro programa ambientado en unas Olimpiadas en el que debes superar pruebas tan curiosas como el lanzamiento de un compañero, el estiramiento de piernas o triple salto apoyado en camilla.

PURE FIGHTER ERIKA

¿Te gustó el programa *Space Harrier* de la compañía Sega? Si es así, imagínate un juego del mismo estilo y concepto, pero con un protagonista típicamente japonés y con un argumento en el que tendrás que rescatar a una chica y tendrás este peculiar **Pure Fighter Erika**. Gráficamente es un título bastante bueno. En este aspecto hay que decir que se nota, para bien, la mano de los programadores de la compañía Yoshix (http://www2.meshnet.or.jp/~yoshix/) detrás de este producto. Lo mejor (y también lo más difícil del producto) son los jefes de final de fase.

BUBBLS

Para finalizar, no podíamos dejar de lado el típico juego de *puzzle* que tanto gusta por aquellos lares y que ha producido grandes títulos.



Bubbls, del grupo de programación japonés Nitros, ha bebido de las fuentes de productos conocidos por todos como *Columns*, *Puyo-Puyo* o *Tetris*. En él tu misión es enviar bombas a tu contrincante, eliminando las bolas de colores que aparecen en tu mitad de pantalla. Supongo que la mecánica del juego te sonará. Sólo el más rápido de reflejos podrá conseguir la victoria final.

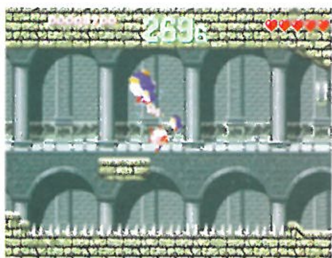
MORI XMAS!

Aquí os ofrecemos lo último de lo último de Compile (http://www.compile.co.jp/). Se trata de un juego que aparece en Japón a finales de 1997 y consiste en un RPG (juego de rol), combinado con una historia navideña propia de esas fechas.

En él te verás obligado a rescatar, por medio del protagonista de la historia, Mori, al espíritu de la Navidad, secuestrado por unos extraños seres. Si queremos que la Navidad vuelva a ser lo que era, tendrás que ayudar a tu audaz compañero.

GO! GO! IVAN

Como ves, la compañía Compile no ha parado en los últimos tiempos; tiene muchísimos títulos en su haber, algunos muy atractivos. (http://www.compile.co.jp/).



En esta ocasión te las ves con un arcade de plataformas en el que el pingüino padre debe ir rescatando a sus hijos para utilizarlos como arma contra los curiosos y extravagantes enemigos que aparecen en pantalla. Ya sé que no es un buen ejemplo de amor de padre, pero es divertido. El colorido es bestial y, aunque algo sencillo en cuanto a los escenarios, merece la pena reírse de los enemigos.

PÁGINA WEB OTAKUWORLD

Si quieres encontrar información, programas y demos de los juegos orientales, no dudes en visitar OtakuWorld: http://otakuworld.com

TODO A CIEN

Z

Virgin Interactive también sabe aprovecharse del filón de sus grandes clásicos. Ya lo hizo en otra ocasión con este mismo programa de los chicos de The Bitmap Brothers, con un producto que llamó *Z Platinum*, en el que te ofrecía, además del juego, una serie de accesorios que giraban en torno a él. Ahora, dentro de su serie barata The White Label, vuelve a ofrecernos el título a un precio reducido.

Se trata, como muchos de vosotros sabréis, de un entretenido arcade con grandes

dosis de estrategia, o al revés, según se mire, que sedujo a gran parte del público de ambos géneros. Tienes que tomar el control de seis distintos robots con los que tienes que librar las

más cruentas batallas con diversos enemigos. Cada uno de los robots está personalizado, y además puedes acceder a dos tipos distintos de equipo, desde tanques hasta lanzamisiles.

Todo se desarrolla a lo largo de veinte niveles, a cada cual más difícil y complejo. También contemplan la

Valoración 78

opción de multijugador, preparada para cuatro de ellos. La calidad gráfica, aun a pesar del tiempo transcurrido desde su primera aparición, es bastante elevada, y el sonido da la talla. En resumen, una buena oportunidad de acercarse a un título con muchas posibilidades.

Distribuidor: Virgin WL
Precio: 1.990 Ptas.

FINAL DOOM

Con el asunto de *Doom* da la impresión de que se están repitiendo, no hasta la saciedad, sino hasta la náusea. Esta vez vuelven a ofrecernos aquel **Final Doom** que ya fuera poco original en su momento. Se trata de la conocida segunda parte de *Doom* un tanto ampliada, con dos episodios nuevos divididos en treinta y dos niveles.

Valoración 39

No dirá nada nuevo a quien tenga dos dedos de frente y más de un año de experiencia lúdica. De hecho, tampoco tenemos demasiado que decir de él. Se trata del clásico arcade tridimensional, con los sonidos de siempre, los enemigos de siempre y los gráficos de siempre.

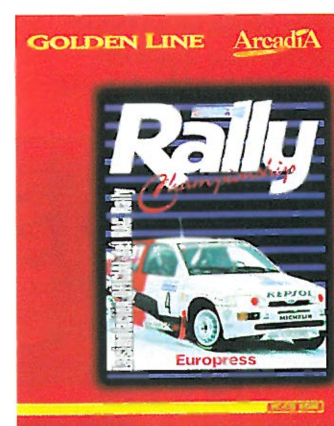
En fin, no merece la pena lo mires por donde lo mires, sobre todo después de seguir las lecciones de nuestro curso de programación de juegos tridimensionales...

Distribuidor: New Software Center
Precio: 1.990 Ptas.

RALLY CHAMPIONSHIP

Excelente simulador de carreras de rallies. Hace poco ha salido al mercado la segunda parte de este título y, lógicamente, lo supera en todos los aspectos, excepto en jugabilidad, un terreno en el que se mantienen parejos. Merece la pena hacerse con el producto a un precio reducido.

Velocidad extrema en unas carreras que fueron justo rival de títulos como *Need for Speed*. Tienes a tu disposición seis excelentes vehículos a lo largo de 28 tramos: Ford Escort Cosworth 4x4, Renault



Maxi Megane, VW Golf GTI 16 válvulas, Skoda Felicia, Subaru Imprezza Turbo y Proton Wira.

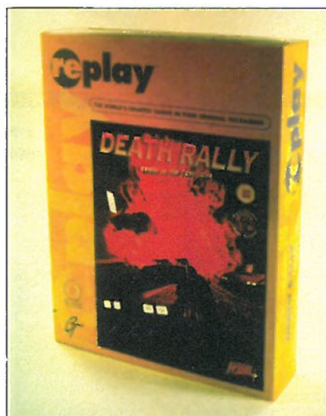
Tanto los gráficos como el sonido son de calidad aceptable, de modo que acércate a la tienda y, ya sabes, como dijo alguien, ¡a correr como un campeón!

Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.990 Ptas.

Valoración 77

DEATH RALLY

Otro programa que gira alrededor del mundo de los rallies, en esta ocasión traído hasta nosotros por la compañía New Software Center. El enfoque de este título es un poco más extremo y violento que el anterior, como el propio nombre indica, aunque sus gráficos son bastante peores. Sin embargo, la esencia, que es la emoción que provoc la sensación de velocidad, es básicamente la misma.



Valoración 70

La calidad general no es quizá tan elevada como la de *Rally Championship*, pero por lo menos se le acerca. Los toques arcade, además, se encuentran en esta ocasión a la orden del día. De hecho, se trata de un producto dirigido también a los amantes de los mejores arcades, como demuestra la proclamada inclusión del famoso personaje Duke Nukem.

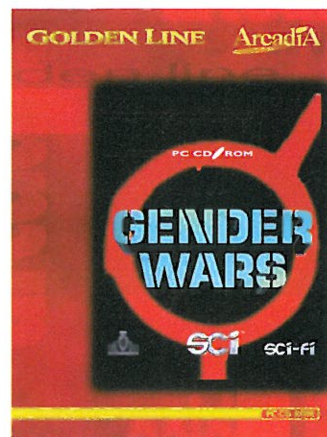
En fin, se trata de otra opción interesante para quien quiera hacerse con un simulador sólido y capaz de proporcionar diversión.

Distribuidor: New Software Center
Precio: 1.990 Ptas.

GENDER WARS

Un programa de estrategia... con problemas un tanto sexista. Pies sí, es un caso curioso, pero es cierto. En este programa luchan los hombres del futuro contra las mujeres, obviamente de la misma época.

Es, por lo demás, un título realizado al estilo del ya clásico *Command & Conquer*, que desde hace ya mucho tiempo es el paradigma de los juegos del género. Tienes que dominar al otro sexo a lo largo de 28 misiones repletas de los más diversos peligros. Por supuesto, tienes la posibilidad de escoger cualquiera de los dos bandos en lid.



En su conjunto, **Gender Wars** está bien realizado, aunque no aporta nada nuevo al panorama. Los amantes del género puede que tengan un lógico interés en este producto, e incluso algún ludópata despistado o sociólogo aburrido. En fin, a un precio reducido, por qué no, merece la pena.

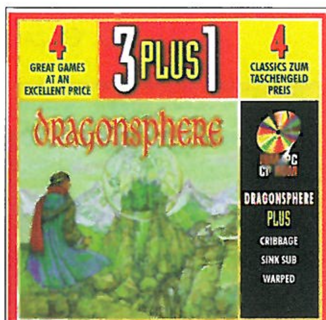
Valoración 68

Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.990 Ptas.

DRAGONSPHERE

Una nueva colección se suma a la moda de productos antiguos a bajo precio, llamada 3 plus 1. Cuatro juegos pone a tu disposición cada CD: uno de mayor gancho y entidad que los demás. La distribuidora Applysoft, nueva en este sector, se encargará de ofreceros esta serie de Prism Leisure.

Dragonsphere es la estrella de CD. Se trata de una antigua aventura gráfica cuya mayor traba es la escasa calidad gráfica. Si se pasa



por alto este detalle, el programa cumple con las pautas del género y es jugable. Los otros tres juegos que aparecen en el CD son de mayor antigüedad y menor calidad. Se trata de **Cribbage**, **Sink Sub** y **Warped**. Si su precio es bajo, merece la pena.

Valoración 39

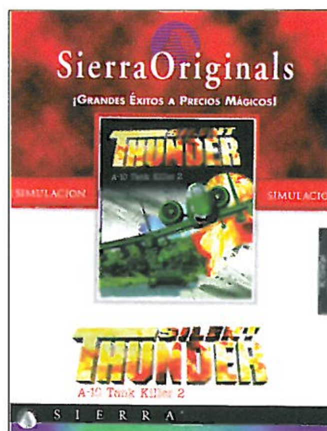
Distribuidor: Applysoft
Precio: Consultar

SILENT THUNDER

La serie Sierra Originals sigue ofreciéndonos excelentes programas del pasado a precios reducidos. En esta ocasión se trata de un simulador de vuelo que apareció el año pasado y aún hoy sigue resultando emocionante.

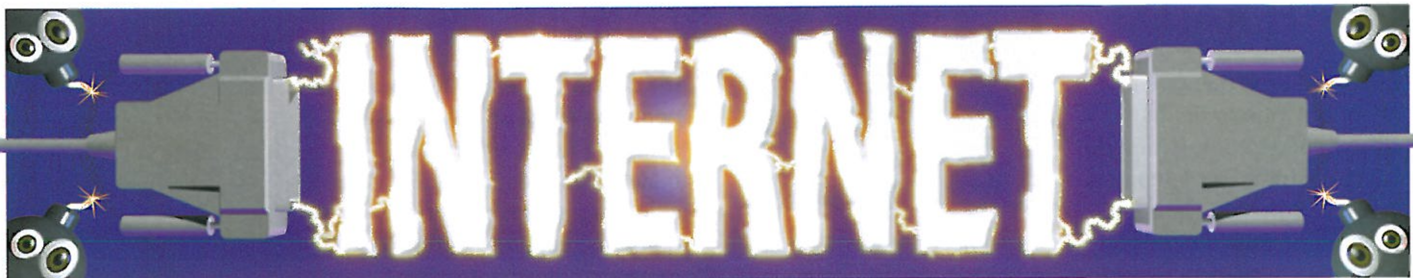
24 misiones componen el producto. Pilotas el A-10 Thunderbolt II, especialmente indicado para ataques cerrados. El programa te ofrece tres campañas en las que probar tu habilidad. Están ambientadas en el Golfo Pérsico en Colombia y Corea.

Valoración 70



Los gráficos no están a la altura de las tarjetas 3D, pero están cargados de objetos 3D de buena alidad. Además, tiene talles muy buenos, mo el elevado número de cámaras. El sonido es adecuado para este tipo de programas. El precio reducido hace que este producto sea una opción tentadora.

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.995 Ptas.



UBI SOFT

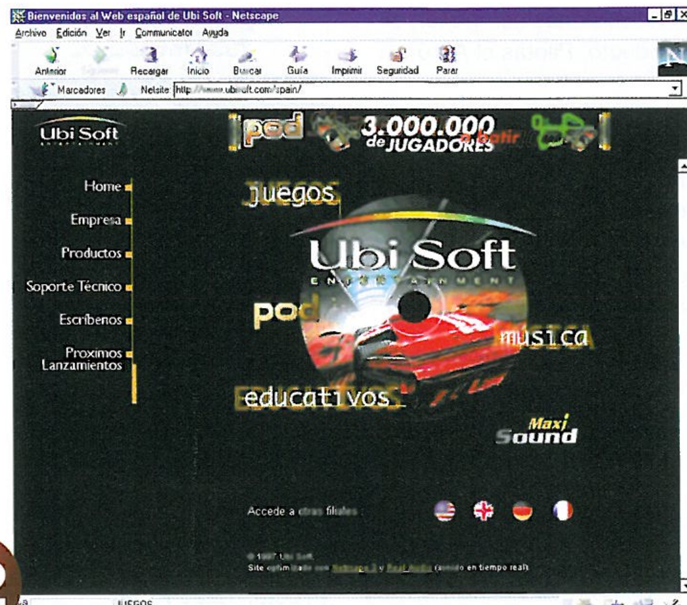
http://www.ubisoft.com/spain/

Los creadores de *Pod* mantienen en la Red de redes un interesante servidor web que incluye nuevos circuitos para él.

La filial española de la compañía francesa cuenta con su pequeño hueco dentro de la Red de redes, en forma de páginas en español dentro del servidor general de la compañía. Allí encontrarás información acerca de su extensa gama de productos: juegos, programas educativos y hardware. Este último *link* te conecta con las páginas en español de la compañía Guillemot (http://www.guillemot.com/spain/), que es la que se encarga de fabricar tanto las conocidas tarjetas de sonido Maxi Sound como las Maxi Gamer 3Dfx, además de *joysticks*, volantes, escaners, altavoces, etc.

Como lo que aquí más nos interesa son los videojuegos, hablaremos de esta sección del web. Lamentablemente, no incluyen noticias acerca de novedades como *Sub Culture* o *F-1 Racing Simulation*: sólo aparecen los juegos que ya están en el mercado. Aún así, siempre te puedes conectar a la dirección principal (http://www.ubisoft.com), aunque con información en inglés.

La parte más destacada de este servidor es la dedicada al grandioso *Pod*, ese excepcional programa de carreras futuristas. Aparte de informarte acerca del nuevo servidor llamado Game Service para poder jugar a toda velocidad por Internet contra otros jugadores de todo el planeta, ofrece nuevos circuitos y vehículos, tanto para la versión normal como para la de 3Dfx. Así, podrás actualizar tu juego cada poco tiempo gratuitamente si dispones de una conexión a Internet.



En resumen, se trata de un web muy interesante, aunque la pena es que no lo actualizan muy a menudo. Esperamos, por otra parte, que esta situación cambie en breve plazo.

D. GOZALO

GANADORES DEL SORTEO DE VERANO

Aquí tenéis la lista de todos los ganadores del sorteo que realizamos en los números 26 y 27 de la revista. Enhorabuena a todos los premiados; a los no agraciados deseamos suerte para próximos concursos:

MAXI GAMER 3Dfx
JOSÉ LUIS RODRÍGUEZ CURIEL (MADRID)
MARGARITA LOPEZ JIMENEZ (MADRID)

MS PUBLISHER
JOSÉ LUIS GARCÍA MOLINA (MÁLAGA)
MIGUEL ANDRÉS BARTOLOMÉ (Sestao, VIZCAYA)
ENRIQUE MUÑOZ (MADRID)
AITZOL ZUBIZARRETA PIKABEA (Azkoitia, GUIPÚZCOA)
RAÚL JIMÉNEZ CONTRERAS (Arnedo, LA RIOJA)
BEATRIZ SEBASTIÁN MARIEL (ZARAGOZA)
PABLO TRAPERO GIL (CASTELLÓN)
OMAR MUQUEBIL RODRÍGUEZ (Ferrol, LA CORUÑA)
CHRISTIAN PLANELLS STRUSE (Ibiza, BALEARES)
IGNACIO MARTÍNEZ ENDALECIO (El Egido, ALMERÍA)
FRANCISCO JAVIER FRAILE GARCÍA (MADRID)
JORDI SALVADÓ I GÓMEZ (BARCELONA)
MARÍA JESÚS RODRÍGUEZ OLIVA (San Isidro, SANTA CRUZ DE TENERIFE)
MARÍA DE LOS ÁNGELES REINA ANTÓN (Elche, ALICANTE)
SERGIO MERINO JUEZ (BARCELONA)
ÓSCAR TOSTADO MAZO (Béjar, SALAMANCA)
ALFONSO TORREGROSA GARCÍA (Ceuta, MURCIA)
JUAN CARLOS MARTÍNEZ GOMEA (La Carolina, JAÉN)
JUAN ANTONIO CASTRO VIDAL (CÓRDOBA)
JOSÉ MARÍA PÉREZ CECILIA CARRERA (BURGOS)
JOSÉ FRANCISCO RUSO PRIETO (SEVILLA)
SUSANA RUÍZ MARTÍNEZ (BARCELONA)
DAVID HEREDIA CERCADILLO (Vigo, PONTEVEDRA)
AARÓN FERRER FERNÁNDEZ (Barco de Valdeorras, ORENSE)
VÍCTOR MANUEL BURGOS CARDENAL (Fuenlabrada, MADRID)
RAFAEL AUNIÓN MARTÍNEZ (Tarancón, CUENCA)
JOSÉ ANTONIO RUBIO TORÁ (Redová, ALICANTE)

MS ENCARTA
ÓSCAR PÉREZ MARTÍNEZ (Azuqueca de Henares, GUADALAJARA)
IVÁN MAESTRE SANTOLARÍA (ZARAGOZA)
RAFAEL FUENTES CAZORLA (Martorel, BARCELONA)
SANTIAGO CHICO ESCUDERO (MADRID)
MARCOS MARTÍNEZ MARTÍNEZ (Miranda de Ebro, BURGOS)
RAÚL GARCÍA RODRÍGUEZ (Mislata, VALENCIA)
JOSÉ RAMÓN PIÑERO PÉREZ (SANTA CRUZ DE TENERIFE)
RUBÉN ORTEGA SANTA BÁRBARA (SORIA)
JESÚS HURTADO GARCÍA (VALLADOLID)
HÉCTOR LÓPEZ FERNÁNDEZ (Ponferrada, LEÓN)
PABLO VICIANO NEGRE (Villareal, CASTELLÓN)
JUAN MANUEL MAESTRE LÓPEZ (CÓRDOBA)
JUAN JOSÉ RODRÍGUEZ GONZÁLEZ (Rota, CÁDIZ)
JORDI CASAS ESTEVA (Salt, GIRONA)
JOSÉ TOURIÑO GÓMEZ (Cuntis, PONTEVEDRA)
DAVID RISQUEZ BERMEJO (Villaverde Alto, MADRID)
ENRIQUE REVILLA EIZAGUIRRE (Muriedas, CANTABRIA)
JAVIER RÓDENAS GIL (VALENCIA)
JORGE ROCA CASTELÓ (LA CORUÑA)
CÉSAR POLO CUTANDO (Calamocha, TERUEL)
FERNANDO CHAVES LÓPEZ (SEVILLA)
ÚRSULA ÁLVAREZ (Arenys de Mar, BARCELONA)
AURELIO CABELLO MARTÍN (Peligros, GRANADA)
JUANA MARÍA NAVARRO SILVENTE (Garrucha, ALMERÍA)

MS MONEY 97
FRANCISCO JAVIER PLAZA CAMPOS (Móstoles, MADRID)
ANTONIO JOSÉ FRANCO MARTÍNEZ (Santo Ángel, MURCIA)
ALFREDO LÓPEZ ABAD (BILBAO)
ANDRÉS CEGARRA MENSAQUE (Badalona, BARCELONA)
MARIANO CANO PÉREZ (ALICANTE)
JAVIER VIÚDEZ JIMÉNEZ (Pollença, MALLORCA)
ENRIQUE TANCO VIVES (Valls, TARRAGONA)
JAVIER MEDINA FERNÁNDEZ (Pozoblanco, CÓRDOBA)
MIGUEL ÁNGEL AVELLANEDA SÁEZ (Vitoria, ÁLAVA)
ANTONIO ALDANA CONSUEGRA (Puerto de Santa María, CÁDIZ)
JAVIER MUÑOZ SÁNCHEZ (Azuqueca de Henares, GUADALAJARA)
JOSÉ MARIANO DÍAZ ALMEIDA Arucas, GRAN CANARIA)
JOSÉ LUIS MURILLO HIDALGO (VALENCIA)
MANUEL MARTÍN MORA (GRANADA)
MANUEL ÁNGEL LÓPEZ HERMO (Noya, LA CORUÑA)
ANTONIO EDUARDO GARCÍA GARCÍA (BADAJOZ)
JAVIER PAYÁN MOGOLLO (Mairena del Aljarafe, SEVILLA)

MAGIC EYE
JUAN CARLOS ÁLVAREZ (Viladecavalls, BARCELONA)
JOSÉ P. PALOMO (Carmona, SEVILLA)
ÁLEX COTELL (VALENCIA)
JOSÉ MARÍA CUEVAS ROMERO (Jerez de la Frontera, CÁDIZ)
ISAAC SÁNCHEZ DEIG (Tegueste, TENERIFE)
LUIS MIGUEL ACEITUNO CASTRO (GRANADA)
MANUEL MARTÍN GARCÍA (Suances, CANTABRIA)
SEBASTIÁ NOGUERO NOGUERO (Almenar, LLEIDA)

MS ART GALLERY
ALBERTO GÓMEZ SERRANO (MADRID)
JOSÉ MANUEL GANDARIAS (San Sebastián, GUIPÚZCOA)
JUAN MANUEL PÉREZ ÁLVAREZ (Gijón, ASTURIAS)
JULIÁN OLIVER GONZÁLEZ (CASTELLÓN)
BERNAT FONT MONSERRAT (Sabadell, BARCELONA)
JUAN JOSÉ RODRÍGUEZ TRUJILLO (Marbella, MÁLAGA)
JOSÉ PABLO GARCÍA FERNÁNDEZ (Sorimuela del Guadalimar, JAÉN)

ENCICLOPEDIA UNIVERSAL
JAVIER DOMÍNGUEZ MALLAS (BADAJOZ)
JUAN ANTONIO HERRERO DEL ARCO (Arrigorriaga, VIZCAYA)
JAVI FALCÓ ITURRIZA (GIRONA)
JAVI LLOPIS BOLUDA (Genovés, VALENCIA)
RAÚL TIERNO TIERNO (MÁLAGA)
JAVIER ÁNGEL MERINO SAN MIGUEL (Castro Urdiales, CANTABRIA)
IVÁN BASTIDA OLIVA (CÁDIZ)

MS WORLD OF FLIGHT
RAMÓN SILVESTRE (Moncada, VALENCIA)
JOSÉ LUIS LÓPEZ MONTESINOS (Santa Bárbara, TARRAGONA)
ÁLVARO ALONSO GONZÁLEZ (SANTA CRUZ DE TENERIFE)
JUAN MIGUEL FRANCO PINEDA (Coria del Río, SEVILLA)
JOSÉ LUIS HENARES GONZÁLEZ (PALENCIA)

MS MAGIC SCHOOL
MIGUEL ÁNGEL IGLESIAS COSTAS (Vigo, PONTEVEDRA)
JOSÉ ANTONIO RUIZ CORTÉS (Alcalá de Henares, MADRID)
JOSECHU TWOSE ESPINOS (Aranda del Duero, BURGOS)
ANTONIO PÉREZ TUDELA (Molina de Segura, MURCIA)
CARLOS MORILLO GÁLVEZ (MÁLAGA)

GANADORES SORTEO S.I.M.O. 97:

A continuación mostramos los ganadores de los sorteos que se celebraron en la pasada edición del SIMO de algunos de los siguientes productos cedidos por Gebacom Software y Euroma Telecom:

1 MAGICEYE
DAVID CAMPILLO FERNÁNDEZ (ÁVILA)

1 MAGIC KINGDOM INGLÉS
INMACULADA JIMÉNEZ ALMAGRO (Jerez, CÁDIZ)

1 MAGIC KINGDOM FRANCÉS
JOSÉ MIGUEL PILLA GONZÁLEZ (Arganda, MADRID)

1 MAGIC KINGDOM ALEMÁN
DAVID CRUZA CARRANZA (MADRID)

1 BOA
ÁNGEL ESCALERA ALÁEZ (MADRID)

1 EMERALD
CARLOS MERINO DÍAZ (GRANADA)

1 FAXLINE 2.0
DAVID VILLALONGOS GUTIÉRREZ (LEÓN)

1 FAXLINE 2.0
TOÑI PAJARES SAN ROMÁN (MADRID)

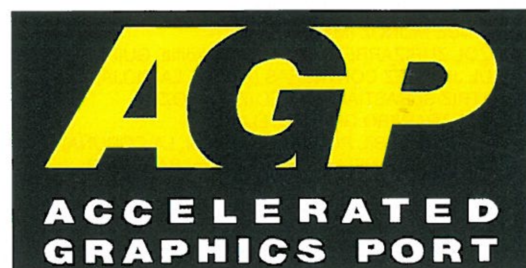
1 MAGICVOICE
ALEJANDRO GARCÍA LAMPERIZ (MADRID)

1 MONEY PENNY
JORGE HERRERA GALLEGO (Fuenlabrada, MADRID)

1 JOYSTICKS 3D
INMACULADA PENADES BERNAL (MADRID)
LUIS I. BORRAZ TORCA (MADRID)
MIGUEL A. REDONDO (Fuenlabrada, MADRID)
ANTONIO MORENO GARRIDO (Baeza, MADRID)

TECHNICAL VIEW

EL BUS AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT)



Aunque no lo parezca, la historia de los BUSs es más larga y compleja incluso que la de una telenovela... La más novedosa aportación de este interminable culebrón es el BUS AGP.

El BUS de expansión de los PCs ha sufrido gran número de cambios en estos últimos años, provocados por las prestaciones que requieren los nuevos periféricos. El BUS original de los PCs, el famoso ISA (*Industry Standard Architecture*), ha quedado reducido a periféricos que precisen bajo ancho de banda, como las tarjetas de audio.

Después aparecería ISA AT que, si bien cumplía todas las especificaciones del BUS ISA original, era de 16 *bits*. Luego aparecieron otros, como Microchannel de IBM, que no alcanzó el éxito esperado, y tras éste Local BUS (VESA VL), BUS PCI (*Peripherals Connection Interface*), que vino a reemplazar a VESA LV y que ha sido el estándar para periféricos de altas prestaciones, como controladoras de disco y tarjetas gráficas. Sin embargo, la aparición del tratamiento de los gráficos 3D ha sobrepasado al BUS PCI.

¿QUÉ ES AGP?

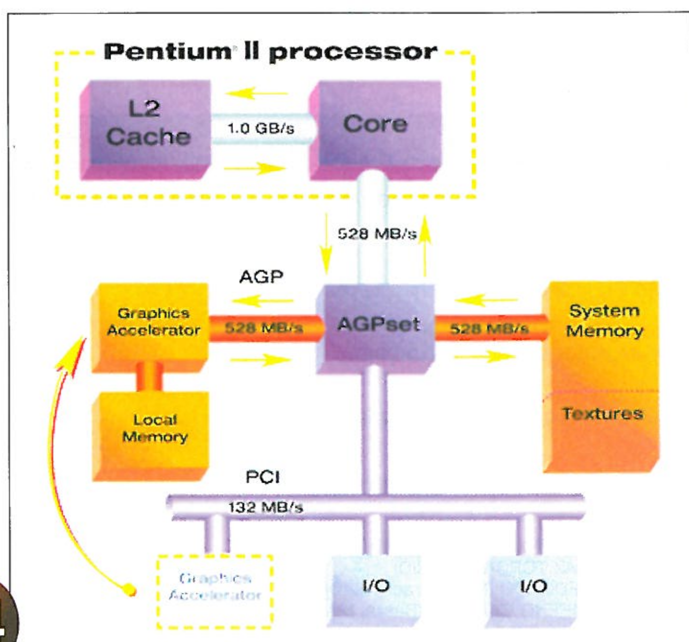
El BUS de gráficos acelerado, AGP (*Accelerated Graphics Port*), es una extensión del BUS PCI, que te permite resolver las limitaciones que tenía éste para el manejo de gran cantidad de datos 3D. Intel desarrolla el BUS AGP para resolver los problemas de los gráficos 3D en el PCI.

Los gráficos 3D requieren mucha memoria para "mapear" texturas información de *Z-Buffer*. El uso de un mayor número de mapas de textura para una aplicación 3D da un mejor resultado final. Bajo circunstancias normales, *Z-Buffer*, que da información relativa a la profundidad de una escena, usa la misma memoria que las texturas.

En términos claros, AGP consiste en una conexión directa entre el subsistema de gráficos y la memoria del sistema. Esto permite una mayor transferencia de datos que en el PCI. Fue expresamente diseñado para satisfacer las demandas del diseño 3D en tiempo real.

AGP permite un uso más eficaz de la memoria de *Frame Buffer*, ayudando a los gráficos 2D mientras incrementa el flujo de datos 3D a través del sistema.

AGP es, a simple vista, una conexión directa entre el subsistema gráfico y la memoria del sistema; se refiere a una conexión punto a punto. En realidad, AGP conecta un subsistema gráfico con los circuitos lógicos de la memoria del sistema. Es decir una posición compartida por la CPU.



¿QUÉ SIGNIFICA TODO ESTO?

Esto significa que el BUS AGP puede ser usado para gráficos 2D, aunque está optimizado para su uso como un acelerador de gráficos 3D. AGP es mucho más que una simple extensión del BUS PCI. Como muchos de vosotros sabréis, el BUS PCI funciona actualmente a la velocidad de 33 MHZ, lo cual es uno de los conocidos cuellos de botella del PC. AGP tiene, por otra parte, la capacidad de funcionar en modo 4X; es decir, cuatro veces la velocidad de PCI (4 x 33 = 133 Mhz), lo que significa un gran aumento de velocidad y por lo tanto de prestaciones.

¿QUÉ ES DIME?

Una de las mayores ventajas de AGP sobre PCI es la posibilidad de soportar ejecución directa de memoria de texturas. Esto es conocido como DIME (*Direct Memory Execute of Textures*). Esto es, cuando tú dibujas puntos 3D en una superficie, puedes usar dos opciones:

1.- "Mapeo" de texturas
2.- Dibujar con sombreado

Cuando dibujas los puntos usando el sombreado no tienes que preocuparte de llamar a mapas de *bits* para dibujar físicamente el punto.

Sin embargo, con el "mapeado" de texturas se ven claramente los cuellos de botella que se producen en PCI, debido a la gran cantidad de memoria requerida. Gracias a DIME, los aceleradores AGP pueden usar y manipular directamente la memoria RAM del sistema cuando se utiliza un elevado número de funciones de "mapeado" de texturas, acelerando mucho este proceso.

¿QUÉ MÁS APORTA?

Otra ventaja de AGP son sus líneas de direccionamiento de ocho bandas. Éstas permiten que los datos que sean transferidos se completen simultáneamente, lo que supone un gran aporte de velocidad con respecto al PCI.

AGP puede funcionar a 133 MHZ, mientras que PCI sólo a 33 MHZ. Esto es posible gracias a que sólo permite que dos dispositivos accedan a él, el *chipset* y el *chip* de gráficos, a diferencia del PCI, al cual accedían gran cantidad de dispositivos.

¿DE DÓNDE OBTIENE AGP ESA MEMORIA?

Como hemos mencionado antes, AGP permite a tu tarjeta gráfica acceder a la memoria principal del sistema. La memoria de AGP se localiza en porciones de la memoria principal del sistema. Esto significa que AGP proporciona un camino rápido a la memoria del sistema, que se obtiene mediante algunas funciones integradas en el *chipset*, lo que permite tanto a la tarjeta AGP como al software utilizar el BUS AGP para acceder a la misma dirección de memoria.

Este proceso permite al hardware gráfico acceder a grandes mapas de texturas como datos de objetos. El hardware que proporciona este soporte se refiere a la tabla de redireccionamiento de gráficos o GART (*Graphics Address Remapping Table*).

BENEFICIOS REALES

Si después de haberte gastado una gran cantidad de dinero en un sistema AGP (placa base, tarjeta gráfica y procesador Pentium II en el mejor de los casos) te dijéramos que el rendimiento que obtendrías sería tan sólo un 5 % superior, te parecería increíble. Pues bien, esto tiene algo de realidad.

Las aplicaciones DOS serán las que realmente noten menos este aumento de prestaciones. Las aplicaciones DOS no obtienen ventajas del acceso directo a la memoria de las texturas, a no ser que uses un *driver* específico (es poco probable, si tenemos en cuenta que DOS cada día está más olvidado).

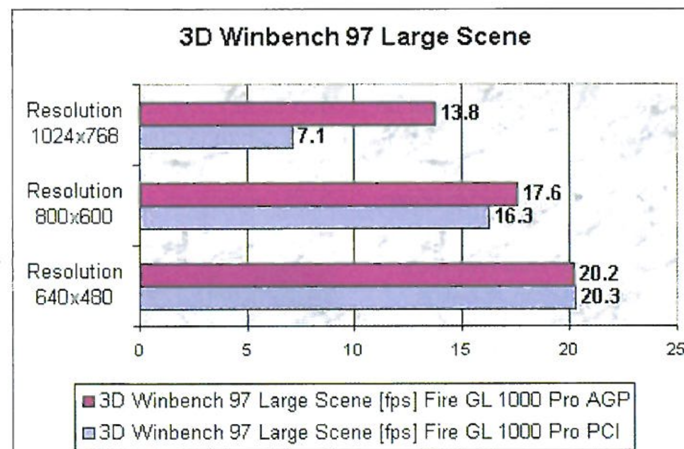
Las aplicaciones Windows, por otra parte, serán las que más noten este aumento de prestaciones. Windows 95 y Windows NT 4.0 serán modificados para usar al máximo AGP; por otra parte, los nuevos sistemas operativos (Windows 98 y NT 5.0) aprovecharán al máximo las posibilidades de este BUS. DirectDraw, un componente de las famosísimas DirectX, usa las posibilidades AGP, con lo que los juegos y programas que usen DirectX 5 funcionarán mucho más rápido. Sin embargo, no verás las máximas posibilidades sin el adecuado soporte de software.

¿QUÉ ESPERA INTEL DE AGP?

Intel espera que AGP alcance el 90% de los sistemas antes de fin de siglo. La industria de gráficos por ordenador, tanto de hardware como software, ha adoptado ya las especificaciones AGP. Aunque en un principio Intel desarrolló el AGP solamente para placas bases Pentium Pro, y por extensión Pentium II, puede que antes de fin de año aparezcan algunas placas Pentium con BUS AGP.

CONCLUSIONES

Sin duda, AGP abre un campo inmenso de posibilidades, al igual que hiciera en su momento PCI. La diferencia fundamental estriba en que AGP ha sido desarrollado para gráficos exclusivamente. De hecho, las placas bases AGP tienen un único *slot* AGP, que se usa para la tarjeta gráfica. El aumento de velocidad se nota al utilizar aplicaciones tanto 3D como 2D.



Hay juegos que mejoran su rendimiento en cuanto a velocidad y prestaciones, como *Shadows of the empire*, *Tomb Raider II*, etc.

Si vas a adquirir próximamente un Pentium II, te recomendamos que busques una placa base con BUS AGP. Las aplicaciones actuales no le sacan el máximo partido, pero todos los fabricantes de software y hardware han anunciado nuevas versiones de sus programas para usar sus mejoras.

DÓNDE FUNCIONA

La capacidad de funcionar de AGP se realiza en Windows 95 y NT gracias al uso de las librerías DirectDraw. Aunque los mayores benéficos se obtendrán en futuras versiones de Windows, de todas formas Microsoft lanzará una nueva versión de DirectDraw con soporte para AGP a finales de 1997.

Sería necesario que Intel desarrollara un nuevo *chipset* para Pentium. En la actualidad el único disponible es 440LX, sólo es válido para Pentium II. Este procesador ofrece mejores algoritmos de caché, así como un excelente tratamiento de los procesos en coma flotante.

CONVIVENCIA ENTRE PCI Y AGP

El BUS AGP sustituye al PCI sólo en lo que a las tarjetas gráficas se refiere. Para el resto de los periféricos el BUS PCI seguirá siendo el estándar. Se esperan futuras revisiones de éste con un mayor ancho de banda para superar los 33 Mhz actuales.

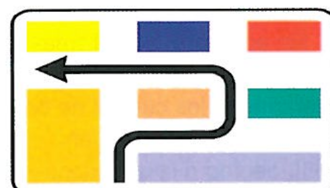
AGP se diseñó específicamente para componentes gráficos y está separado físicamente del bus PCI, usando, evidentemente, un nuevo conector. Por lo tanto, no es necesario cambiar todas las tarjetas PCI al nuevo BUS. Simplemente usarás las nuevas tarjetas gráficas AGP.

J. Rodríguez

COMO CREAR TUS JUEGOS

JUEGOS BASADOS EN TILES

La manera de conformar los escenarios ha evolucionado de muy diverso modo a lo largo de la historia del software lúdico. Una de las aportaciones en este campo han sido los tiles.



En este artículo explicamos todo lo relacionado con los juegos basados en tiles, como *Ultima 6* o *Ultima 7*. Muchas de las técnicas que mostramos están dirigidas a sistemas con memoria limitada, como PCs con la barrera de las 640K. Sin embargo, también incluimos métodos alternativos para sistemas con menos limitaciones (exactamente como son hoy en día todos los sistemas).

Este artículo es meramente un resumen de esta técnica de programación de juegos, pero con muy poco trabajo por tu parte podrás llegar a dominar este método de programación de juegos que actualmente se usa en títulos como *Warcraft* o *Red Alert*.

¿QUÉ ES UN TILE?

Empezaremos por el principio, intentando dar una definición más o menos clara de lo que es un tile.

Podemos definirlo como un trozo de imagen que, repetida hasta el infinito, nos da un mapa. Puede que esta definición no quede muy clara: para comprenderlo mejor basta jugar a algún programa como *Red Alert*, *C&C* o *WarCraft* y mirar el mapa. En él encontrarás partes de gráficos que unidas te dan un mapa. Además, este mapa es más grande que la pantalla y hace un *scroll* dentro de ella. Esto es a lo que llamaremos juegos basados en tiles.

MAPAS MULTICAPAS

Ésta es una de las partes más importantes que necesitamos controlar, ya que las posibilidades de aplicar efectos tradicionales se ven mucho más facilitadas en mapas multicapa que en los mapas de una sola capa.

Una de las consideraciones clave a la hora de crear un mapa multicapa será evidentemente la velocidad de nuestras rutinas gráficas. En efecto, tendremos que dibujar cada tile muchas veces: la velocidad a la que se pinten estos tiles será vital para que consigamos crear un juego rápido. Ésta es la causa de que la mayor parte de los juegos implementen rutinas en ensamblador encargadas únicamente de pintar a la mayor velocidad posible los tiles. Además deberán usarse métodos de optimización hasta conseguir realmente un sistema lo más efectivo posible para pintar gráficos.

También deberemos crear una rutina de tiles para colocar tiles *See-Thru* (ver a través); éstos serán aquellos que tienen agujeros o partes transparentes o similares que permitirán ver lo que hay debajo. Una buena técnica sería programar una rutina de colocación de tiles que nos permitiera colocar dos tipos distintos de tiles en nuestro mapa: uno el de tiles normales y otro el de tiles *See-Thru*. Esto aceleraría el proceso, ya que los tiles que no sean *See-Thru* se pintarán mucho mas rápidamente.

RUTINAS DE TILES SEE-THRU

Para aquellos que no tengan una idea clara de lo que debe hacer este tipo de rutinas diremos que estas rutinas, básicamente, lo que consiguen es que, cuando se copia un tile sobre otro, sólo se copien los *pixels* que no tienen el valor cero. Podemos elegir otro cualquiera para nuestra rutina; valdría cualquier color de la paleta, teniendo en cuenta que ese color sería tratado como el transparente en el juego. Esto nos recuerda al uso de las máscaras.

Este tipo de rutinas, como se puede ver, es lento, ya que tienen que comprobar el valor de cada *pixels* antes de escribir encima de ellos. Así pues, usaremos esta rutina sólo y exclusivamente en los casos en los que sea estrictamente necesario.

LOS MAPAS

Como ya hemos dicho, utilizaremos un sistema de mapas de tres capas. Es posible usar de cuatro capas, pues permite efectos más curiosos aún, o incluso se puede reducir a dos capas. Sin embargo, probablemente el número óptimo de capas sea tres, diferenciadas de esta manera:

CAPA	TILES
Base	Hierba, Rocas, Piedras, Puertas, Agua, etc.
Escenario	Árboles, Rocas, Mesas etcétera.
Objetos	Espadas, Gente, Monstruos, Llaves etc.

Una declaración sencilla de esta estructura sería, por ejemplo (en C):

```
#define SIZE 128

typedef struct {
  unsigned char base[TAMAÑO][
TAMAÑO];
  unsigned char
Escenario[TAMAÑO][ TAMAÑO];
  unsigned char objetos[TAMAÑO][
TAMAÑO];
  } tipomapa;
```

O quizás sería más cómodo direccionar numéricamente todas las capas.

```
typedef unsigned char
TipoMapa[3][ TAMAÑO][ TAMAÑO];
```

El orden en que pintaríamos estas capas en nuestra pantalla sería el siguiente:

1.- Pintar la capa BASE sin usar la rutina *See-Thru*. Es la primera capa y no tendrá debajo nada que haya que ver.

2- Pintar la capa ESCENARIO. En esta capa tendremos que usar la rutina *See-Thru*, pues puede ser útil. Con esto pintamos, por ejemplo, árboles sobre cualquier superficie sin necesidad de almacenar en memoria todos los posibles tipos de árboles sobre cada uno de los posibles tipos de suelos. Con esto tendremos pintado ya casi todo el mapa, por lo menos la parte estática del mismo.

3.- Sólo nos quedará pintar la capa de objetos. Es en esta capa donde almacenaremos las cosas que pueden cogerse o moverse, incluyendo a los enemigos. Esto nos posibilita la opción de poner y quitar objetos en la pantalla sin tener que destrozar alguna parte de nuestro mapa.

RESTRINGIR EL MOVIMIENTO DE LOS CARACTERES

Normalmente lo mas fácil es asignar un atributo a los tiles de la Base, lo que nos proporciona una manera rápida y fácil de controlar por dónde puede andar el personaje.

Para cada posición del mapa almacenaremos un valor de un *byte*, que sirve como índice del tile y como el valor de posibilidad de andar sobre él. Usaremos, por ejemplo, juegos de 128 tiles y los dividiremos de la siguiente forma.

0 – 127

0 – 63 : Normales : Tiles que permiten se atravesados, suelo, césped, etcétera.

63- 127 : Normales : Tiles que no se pueden atravesar. Paredes.

128-255

129-191 : Tiles especiales Grupo 1

192-255 : Tiles especiales Grupo 2

De esta forma, cuando pintemos la pantalla simplemente utilizando una orden MOD podremos saber el tile que pintar; nos dará un valor entre 0 y 128. Cuando nos toque comprobar si puede o no andar sobre ese tile, dividiremos el valor por 64, dándonos valores 0, 1, 2, o 3.

0: Se puede pasar.

1: No se puede pasar.

2: Ocurre algo cuando se pisa: Grupo 1

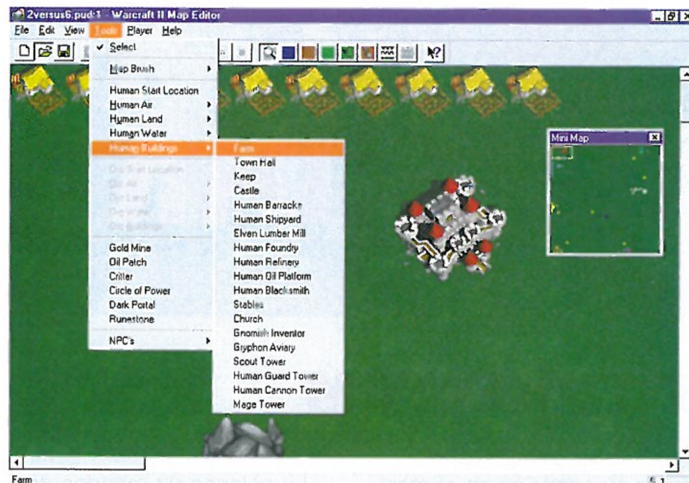
3: Ocurre algo cuando se pisa: Grupo 2

Los dos primeros valores están claros. Los otros valores los utilizaremos, por ejemplo, para comprobar si hemos llegado a un punto especial del mapa. Todos aquellos puntos del mapa que hagan alguna función estarán aquí catalogados como interruptores o trampas. También es importante reseñar que los que nos dan el valor 3 no pueden ser atravesados. Esto se podrá usar, por ejemplo, para las puertas secretas.

DESAPARICIÓN DE TECHOS

Si has jugado alguna vez con *Ultima 6* o *Ultima 7*, seguro que te habrás preguntado cómo se logra que, cuando se aproxime nuestro personaje a una casa, se vea lo que hay dentro de ella.

Este efecto se puede conseguir de una forma sencilla usando nuestro método de multicapa. Simplemente



La saga Warcraft es ejemplo de como funciona un juego por tiles.

seleccionamos una parte de los tiles de la Base (por ejemplo, del 48 al 63) como de tipo "Suelo".

Estos tiles tendrán en memoria otro gráfico aparte del correspondiente cuando el suelo esté tapado. En general, inicialmente todo el mapa estará cubierto por los tiles del suelo y cuando se pinte en pantalla un tile de este tipo se comprobará si el jugador puede o no ver el interior. Si es así, lo único que habría que hacer es pintar el segundo gráfico en vez del primero, con lo que conseguiríamos producir el efecto deseado.

CAPA DE OBJETOS

La capa de objetos la podemos implementar, al igual que las otras capas, como un *array* de caracteres o *bytes* con valores desde 0 a 255. Esto debe ser suficiente para poder pintar cualquier mapa, sea lo complicado que sea. Cada número será un índice a un objeto en particular.

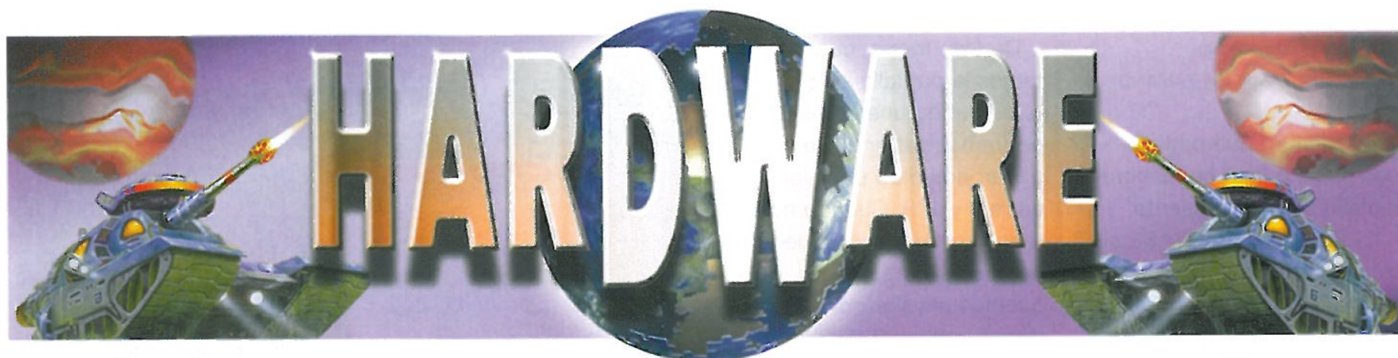
0 significará que no tenemos ningún objeto que pintar. Una buena técnica será, al igual que en el caso de las otras capas, clasificar los tiles en distintas categorías. Por ejemplo, del número 1 al 127 serán monstruos y gente de la ciudad y del 128 al 255 objetos inanimados. Esta división puede ser sencilla, aunque una división más correcta o más completa la realizaríamos en 16 grupos, asignando una especie de niveles de inteligencia para cada grupo de objetos.

Para agrupar de alguna forma los objetos, el uso del valor INT es lo que le da a esta clasificación un poder más efectivo. Simplemente al comparar con este valor sabremos el grupo de objetos al que pertenece el que estamos pintando actualmente y de esta forma le aplicamos las características que le correspondan.

Por ejemplo, si se trata de un habitante de la ciudad, tendremos en cuenta que tendrá que ir andando; por lo tanto, habrá que ir cambiando el gráfico para simular un movimiento de lo más real. Así mismo, comprobaremos que llegue a una pared. También habrá que darle un poco de inteligencia a nuestro personaje para que no se quede mirando a una papelera durante 1 o 2 horas.

Aunque hemos dicho ya que 255 objetos serán suficientes, hay casos en los que el proyecto llega a tal envergadura que se hacen escasos. En estas ocasiones la solución al problema es bastante simple: utilizaremos, en lugar de variables de tipo *byte*, otras de tipo Word, lo que nos dará un rango de 65.535 objetos distintos. Imagino que éstos sí serán suficientes. ¿O no?

J. Rodríguez



PC PHANTOM

Un nuevo *joystick* digital hace su aparición en el mercado español. En esta ocasión la encargada de realizar el producto ha sido la compañía Logic 3, veterana dentro de este campo, conocida por los usuarios de este tipo de dispositivos.

PC Phantom reúne las más importantes características que se puede esperar de este tipo de periféricos. En primer lugar posee una base que es muy amplia y estable; en la parte inferior de la misma hay cuatro ventosas que se adaptan fácilmente a superficies lisas, lo que confiere gran estabilidad al aparato. Si logras conservar en buen estado las ventosas, la estabilidad está asegurada durante mucho tiempo.

La palanca de mandos de **PC Phantom** tiene un diseño sobrio y razonablemente ergonómico y posee cuatro botones de disparo. Por lo demás, si eres aficionado a los arcades, también puedes utilizar el disparo automático, que cuenta con dos velocidades distintas.

En la parte más alta de la palanca podrás encontrar la ya habitual "seta", un botón que, como sabes, te permite moverte por el interior de la cabina (siempre y cuando estés disfrutando de un programa que posea esta opción; muchos simuladores de vuelo la tienen). Por último han decidido dotar al periférico de un excelente control *throttle*, gracias al cual puedes dominar perfectamente la potencia del aparato que manejes.

FICHA:
Nombre:
PC Phantom
Fabricante: Logic 3
Distribuidor: E. Arts
Precio: 7.990 ptas. + IVA
Valoración: 75 %

El control de la palanca se realiza de forma muy suave y bastante precisa, así como el mencionado *throttle*, que ofrece la resistencia adecuada para que la progresión sea lo suficientemente lenta.

Como *joystick* no está nada mal, pero no tiene grandes novedades. Un conocedor de este tipo de periféricos no le verá un atractivo excesivo, pero se trata de una excelente opción para todos los neófitos en la materia.

INTERNET BLASTER 33.6 EXTERNO

La compañía Creative Labs ha dado un imprevisto giro a su conocida serie Blaster introduciendo en ella nada más y nada menos que un módem. Dada la actual incidencia de este periférico en el mundo de las comunicaciones, no es descabellado.

La instalación de este dispositivo se realiza de forma rápida y sencilla dentro del entorno operativo Windows 95. Éste reconoce automáticamente la existencia del módem, sin mayores problemas de instalación.

Es un periférico de pequeño tamaño y poco peso, de modo que se adapta fácilmente a cualquier lugar. El único problema en este sentido es que su conexión es de 9 pines, y en el puerto de 9 pines del ordenador solemos tener el ratón. Necesitarás, en este caso, un conversor de 9 a 25 pines.

Por lo demás, dentro del paquete que acompaña al módem, han incluido todo el software básico que necesitas para su utilización, desde Internet Explorer 3.0 hasta WebPhone, HotMetal Light o QuickLink, así como un completo *kit* de conexión a Internet a través de InfoVía que te proporciona varias horas de navegación gratis.

La velocidad máxima que es capaz de alcanzar el módem **Internet Blaster 33.6** es, como su nombre indica, de 33.600 bps y posee los sistemas de corrección de errores V42, V42 Bis y MNP 2-5.

FICHA:
Nombre:
Internet Blaster 33.6 Ext.
Fabricante: Creative Labs
Distribuidor: Creative Labs
Precio: 19.900 ptas. + IVA
Valoración: 70 %

HIT PARADE

Una oleada de productos de nuevo cuño ha vuelto a tomar nuestra lista, desbancando a programas que te ofrecen una excelente calidad pero no son capaces de soportar el ritmo trepidante e incansable de los veloces tiempos que corren.

Broken Sword 2 — 1 N

Segunda parte de una excelente videoaventura que hace honor a su predecesora. Las preferencias de nuestro público así lo atestiguan.

Shadows of the — 2 N

Proveniente de la Ultra 64, este juego de LucasArts está teniendo el éxito que todos esperábamos de él, merced a su indiscutible calidad.

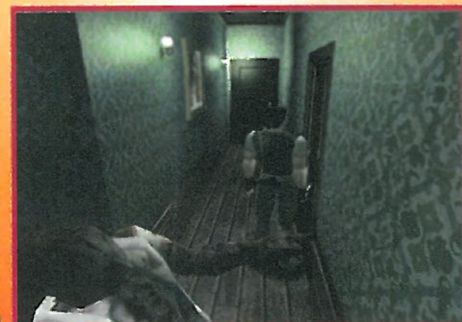
Virtua Fighter II — 3 ↓

Otra segunda parte que ha sabido estar a la elevada altura de la primera. Desciende, pero por las nuevas y excelentes aportaciones.

WorldWide Soccer — 4 =

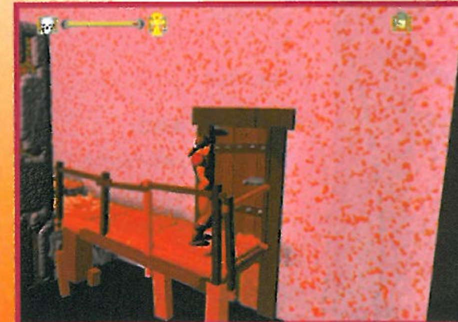
Un programa de fútbol no podía faltar. Mantiene sus posiciones este gran programa, mientras esperamos al futuro éxito *PC Fútbol 6.0.*

Resident Evil — 5 N



Otro gran programa que, aunque un poquito censurado, ya está teniendo un considerable éxito entre el público. Sin duda, un título excelente.

Ecstatica II — 6 ↓



La princesita ya está empezando a bajar posiciones, pero desde lo más hondo de su rapto se aferra a nuestra difícil lista con uñas y dientes.

Ignition 7 =

Veloces carreras en un trepidante programa a bordo de pequeños cochecitos que hacen las delicias de los aficionados al género.

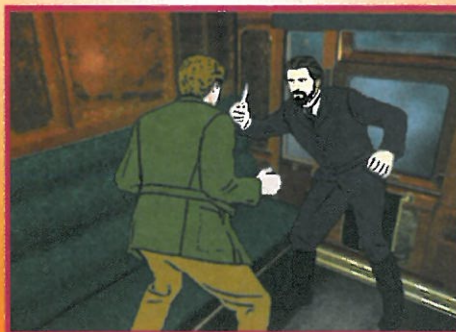
Constructor 8 N

Sin duda subirá en sucesivos meses, pues se trata de un título de estrategia de innegable calidad que ha calado hondo.

Comanche 3 9 ↓

Mucho tiempo lleva ya entre nosotros, pero esta tercera parte del simulador de helicópteros por excelencia logra mantenerse.

Last Express 10 N



Por fin, una excelente aventura gráfica que ocupa el hueco que desde hace unos cuantos meses se encuentra en el mercado.

LOS MÁS VENDIDOS

Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos dentro del mercado del videojuego

1. KICK OFF ´98
2. TOTAL ANNIHILATION
3. CONSTRUCTOR
4. THE LAST EXPRESS
5. 688I HUNTER/KILLER
6. BROKEN SWORD 2
7. HEXEN II
8. DARK REIGN
9. CONQUEST EARTH
10. K.K.N.D.

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 29

Éstos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veintinueve de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **JONATHAN GIL GIL (Las Palmas, GRAN CANARIA)**
- **FRANCISCO MANGELINO (Leganés, MADRID)**
- **FRANCISCO GARRIDO GARRIDO (TARRAGONA)**
- **IBOR FRANCO MARTÍN (Llodio, ÁLAVA)**
- **CARLOS ISERTE MOIX (BARCELONA)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

TRUCOS

SHADOWS OF THE EMPIRE

Este excepcional juego de LucasArts proveniente de la consola Ultra 64 de Nintendo cuenta, al igual que la mencionada versión, con una serie de trucos que te harán bastante más fácil el acceso a las distintas fases que ofrece. Para disponer de los distintos trucos deberás crear un jugador nuevo, respetando los espacios, que marcaremos con un asterisco (*), así como las mayúsculas y minúsculas. Éstos son los nombres que deberás utilizar en cada caso:

***Credits**: Selecciona el primer nivel y entra a él. Podrás ver la secuencia final, así como los créditos del programa. Según el nivel de dificultad elegido, aparece una frase u otra en los mismos.

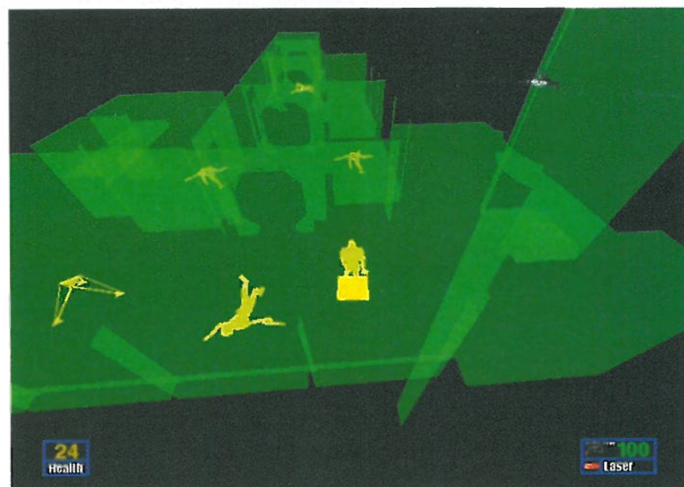
***Wampa**Stompa**: En el menú que aparecerá al pulsar ESCAPE durante el juego hay una versión reducida del clásico *Pong*. El jugador 1 maneja el palo con las teclas 1 y 2, mientras que el segundo deberá hacerlo con las teclas 9 y 0.

***Wolfy**: Selecciona nivel Jedi y, en las fases de a pie, las armas tendrán la máxima potencia.

R*Testers*ROCK: Éste es el truco más importante, ya que te permite acceder a cualquier fase del juego, sea cual sea el nivel de dificultad seleccionado. Cuenta con los siguientes secretos, que se supone que funcionan durante el juego pero que nosotros sólo hemos podido activar con este nombre de partida.

El primero de ellos se puede activar en las fases de a pie: si mantienes pulsada la tecla de la cámara durante cinco segundos, aparece un mapa en 3D del nivel. El segundo sirve para la última fase, Skyhook Battle: cuando llegues a Skyhook Station, pulsa el botón de la cámara durante cinco segundos y jugarás con un X-Wing en lugar de tu nave. Pulsa otra vez unos cinco segundos: la nave será un X-Wing.

El tercero de los secretos también es para las fases de a pie: si te agachas durante unos quince segundos, tu energía subirá al máximo y tendrás inmunidad absoluta durante unos pocos segundos. El último consiste en un aviso de que, si te acabas el juego en nivel Jedi, podrás manejar un Wampa en las fases de a pie.



MACHINE HUNTER

Para acceder al menú de trucos que te permite realizar diversas acciones relacionadas con el juego, teclea **???HOST???** como tu *password* y podrás acceder al mismo.

Un truco sencillo y eficaz que te permitirá avanzar de forma mucho más rápida por las distintas misiones que componen este programa. Lástima que sus gráficos no sean mejores.

CONSTRUCTOR

Si tienes demasiadas marcas negativas del Ayuntamiento, compra una casa de nivel 2 y haz que la habiten los *punkies*. Empezarán a darte muchas más marcas negativas si no les bajas drásticamente la renta del alquiler. Hazlo y recibirás varias marcas positivas. Repite la acción varias veces y te verás libre de las marcas negativas.

SONIC & KNUCKLES COLLECTION

Éstos son los códigos de nivel de todas las fases especiales de la excepcional colección del erizo azulado de la todopoderosa Sega. Introdúcelos para poder saltar a la fase elegida.

Nivel 02: **2965 3192 9023**
Nivel 03: **3610 2354 7327**
Nivel 04: **2921 0274 3999**
Nivel 05: **3737 7423 1487**
Nivel 06: **3053 9029 9071**
Nivel 07: **3698 8191 7375**
Nivel 08: **3009 6111 4047**
Nivel 09: **3482 7286 3167**
Nivel 10: **2809 6267 2575**
Nivel 11: **3454 5929 0879**
Nivel 12: **2765 3348 7551**
Nivel 13: **3582 0497 5039**
Nivel 14: **2898 2104 2623**
Nivel 15: **3543 1266 0927**
Nivel 16: **2853 9185 7599**
Nivel 17: **4014 2308 3455**
Nivel 18: **3319 6540 9215**
Nivel 19: **3964 5702 7519**
Nivel 20: **3275 3622 4919**
Nivel 21: **4092 0771 1679**
Nivel 22: **3408 2377 9263**
Nivel 23: **4053 1539 7567**
Nivel 24: **3363 9449 4239**
Nivel 25: **3837 0634 3359**
Nivel 26: **3163 9615 2764**
Nivel 27: **3808 8777 1068**
Nivel 28: **3119 6696 7740**
Nivel 29: **3936 3845 5228**
Nivel 30: **3252 5452 2812**
Nivel 31: **3897 4614 1116**
Nivel 32: **3208 2533 7788**
Nivel 33: **2994 5155 4236**
Nivel 34: **3673 9888 9404**
Nivel 35: **2944 5155 4236**
Nivel 36: **3629 6970 4380**
Nivel 37: **3072 0223 8396**
Nivel 38: **3762 5728 9452**
Nivel 39: **3033 0992 4284**
Nivel 40: **3718 2807 4428**
Nivel 41: **2817 0087 0076**
Nivel 42: **3518 2963 2956**
Nivel 43: **2788 8229 7788**
Nivel 44: **3474 0044 7932**
Nivel 45: **2916 3298 1948**
Nivel 46: **3606 8800 3004**
Nivel 47: **2877 4066 7836**
Nivel 48: **3562 5881 7480**
Nivel 49: **3348 5109 0364**
Nivel 50: **4028 3236 9596**
Nivel 51: **3298 8503 4428**

TOTAL ANNIHILATION

Este entretenido juego de estrategia de GT Interactive cuenta con los siguientes trucos, que deberás activar de la siguiente manera.

Primero pulsa **ENTER** durante el juego para acceder a la línea de mensajes. Mantén pulsada la tecla "+" e introduce el código. Tras meter el código correspondiente, pulsa **ENTER** otra vez para activarlo. Para desactivarlo, sólo deberás introducirlo nuevamente de la misma manera. Éstos son los códigos y el efecto correspondiente:

ATM: Aumenta el metal y la energía en 1.000 unidades.
Radar: Amplía el radar hasta el 100% de funcionamiento.
DoubleShot: Tus armas duplican el daño causado al enemigo.
Contour#: Muestra diferentes rejillas 3D, siendo # un número del 1 al 5.
Dither: Cambia la línea gris por una suavizada.
NowISee: Muestra el mapa entero del juego.

EXTREME ASSAULT

Para acceder a los trucos de **Extreme Assault** de Blue Byte, debes teclear "**levelx** " (marcando un espacio después de la x). Podrás utilizar los siguientes trucos durante el desarrollo del juego:

ALT+1: Toda la munición.
ALT+2: Mejora las armas.
ALT+3: Energía a tope.
ALT+4: Modo Dios.
ALT+6: Acaba la misión.
ALT+7: Desactiva enemigos.
ALT+8: Modo helicóptero.
ALT+9: Modo tanque.
ALT+0: Velocidad.

NHL HOCKEY 98

El divertido juego de hockey sobre hielo de Electronic Arts cuenta con una serie de códigos. Los que te daremos a continuación deberás introducirlos durante el programa (a veces no funcionan a la primera):

MANTIS: A los jugadores les crecen los brazos, las piernas y el cuello.
NHLKIDS: Los jugadores se convierten en niños.
HOMEGOAL: Da un gol al equipo de casa.
AWAYGOAL: Da un gol al equipo visitante.
PENALTY: Penalty a favor.
INJURY: Causa una lesión.
ZAMBO: La máquina arreglahielo sale al campo.

VICTORY: Aparecen fuegos artificiales en pantalla.
FLASH: Aparecen *flashes*.
SPOTS: Enciende las luces.
CHECK: Los jugadores se controlan en la lucha.
GRAB: Similar al anterior.

Para activar los siguientes códigos, deberás situar el cursor del ratón encima de la palabra créditos que aparece en el menú de salida del juego. Teclea el código; el ordenador avisa de que es correcto con un sonido:

STANLEY: Vídeo del final de la copa Stanley.
EAEAO: Activa el equipo EA Blades en la lista.
ULTIMATEJUDGE: Activa un nuevo modo.

¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es

A FONDO

En el próximo eclipse de sol, un dios Maya resucitará y destruirá a la Humanidad. Sólo las tres piedras mágicas pueden evitar que se rompa el espejo y se desaten las fuerzas del mal. Desde aquí te ayudamos a conseguirlo.

BROKEN SWORD 2: LAS FUERZAS DEL MAL

Después del secuestro de Nico, examina la librería y descubrirás un taco de madera. Golpéalo y el mueble caerá aplastando a la araña. Cuando el bicho esté muerto, pulsa en el clavo de la pared para que George rompa las cuerdas con las que está atado. Registra el bolso de Nico y recoge el dardo con el que la atacaron.

Abre el escritorio y bebe un trago de la botella de tequila. A continuación coge el gusano muerto del suelo; por último, en uno de los cajones encontrarás una pequeña vasija con una llave dentro.

Ahora hay que apagar el incendio. Mira el armario que hay junto al fuego y ábrelo con el dardo. Del interior recoge el cilindro usando las medias para que George no se queme. Coloca el cilindro en el sifón y usa este extintor improvisado para apagar el fuego. Baja por las escaleras y examina los papeles que

hay junto al teléfono. Lee la carta de Lobinaou y llámale por teléfono. Sal de la casa usando la llave que contenía la vasija. Automáticamente llegarás al café.

Habla con el hombre de la mesa contigua y pide al camarero un café. Después de pedir el café por segunda vez aparecerá Lobinaou; habla con él hasta que se marche. Tras ver un interesante vídeo de Nico aparecerás en la galería de arte.

Interroga al propietario y al crítico de arte prestando especial atención a su vaso. Regresa al café y habla con el policía retirado. Cuando se tape la cara con las manos, coge la petaca de la mesa y

vuelve a la galería. Echa el licor de la petaca en el vaso del crítico en dos ocasiones. Cuando se desplome, ve a la parte trasera de la galería y coge la etiqueta pegada a uno de los paquetes.

LOS MUELLES

Mira por la ventana de la caseta y habla con el guarda. Baja las escaleras, coge el gancho y recoge una botella que flota en el agua. Sube y toca la chimenea. Echa parte del agua de la botella en la chimenea, repite la operación y harás que el guarda salga de la caseta. Una vez haya salido, baja las escaleras y entra en la caseta por la trampilla del suelo.

Del interior de la caseta recoge un trozo de carbón y las galletas para perros. Sal de la cabaña y fíjate en la plataforma que se encuentra a la izquierda: deja caer unas galletas en ese lugar. Cuando el perro avance utiliza el gancho para hacer que caiga al agua.

Vuelve a subir por las escaleras y trepa por la valla. Ahora que estás dentro avanza hasta alcanzar el almacén de la Cóndor. Intenta abrir la puerta. Como no ocurre nada, sube por las escaleras y asómate a una de las ventanas. Detén el ventilador con el gancho y vuelve a la puerta.

Llama otra vez y vuelve a subir la escalera. Una vez arriba, ve hacia la derecha hasta llega a los barriles, empuja uno para tirarlo al agua y espera. Cuando el hombre se coloque debajo del cable empuja otro barril y lo tirarás al mar. Baja y entra en el almacén.

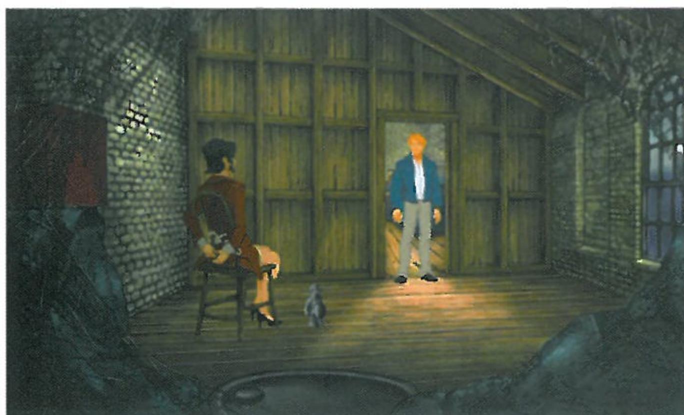
EL RESCATE

Abre el cajón del escritorio para encontrar una llave y lee el tablón de anuncios. Habla con el enano y cuando se haya ido llama al ascensor.

Sube al piso superior y tapa la célula fotoeléctrica con uno de los cajones que está apilado junto a la puerta del ascensor. Esto evitará que alguien pueda subir. Enciende la luz con ayuda del interruptor que verás en la parte derecha del ascensor. Examina cuidadosamente los arañazos que hay en el suelo y encontrarás una habitación secreta.

Nico está dentro atada a una silla; quítale la mordaza y luego desátala. Antes de salir recoge el ídolo que está tirado en suelo. Habla con Nico y a continuación coloca la cuerda alrededor de la estatua. Coloca la cinta aislante en la célula y vuelve a empujar la caja. Aparta las otras dos cajas y eleva la estatua por medio del gato. Coge el extremo libre de la cuerda y átala al gancho, baja el gato y la estatua quedará colgando.

Intenta empujar la estatua. Como George no es lo bastante fuerte, pide ayuda a Nico. En el exterior usa los grilletes en el cable para que Nico y George escapen.



QUARAMONTE

Habla con los miembros de la banda y luego con Pearl. Entra en la comisaría de policía y habla con el general Grasiento. Antes de salir charla con Renaldo e intenta mirar el mapa de la pared. Cuando salgas, habla con Nico y camina hacia la derecha. Junto a un camión hallarás a Oubier y a Duane. Habla con los dos y mira por la ventana de la cárcel.

Sube a la oficina de la compañía minera y habla con Concha; sal para hablar otra vez con Pearl. Entra de nuevo en la comisaría y habla con Renaldo y con Duane. Éste necesita un detonador: vuelve a la oficina minera para pedírselo a Concha. Cuando salgas de la oficina pide a Nico que distraiga al general.

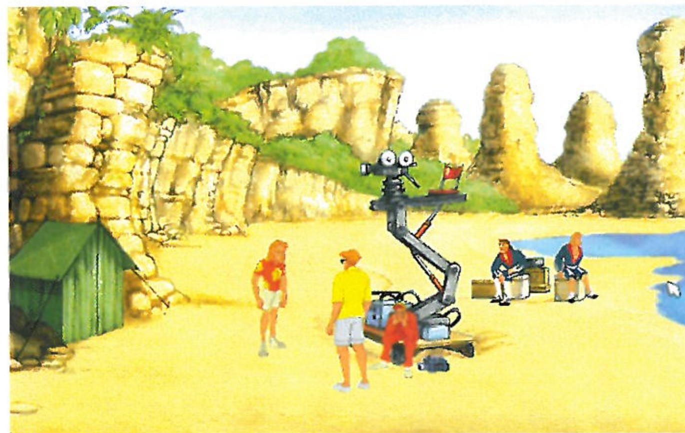
Entra en la comisaría y dile al general que Nico quiere hablar con él. Cuando se vaya, habla con Renaldo para que se marche con Pearl. Mira el mapa y vuelve a la oficina para que Concha te deje el detonador que guarda en el armario: entrégaselo a Duane. Entra en la cárcel y habla con Miguel. Después de que Renaldo encierre a George llega el turno de Nico.

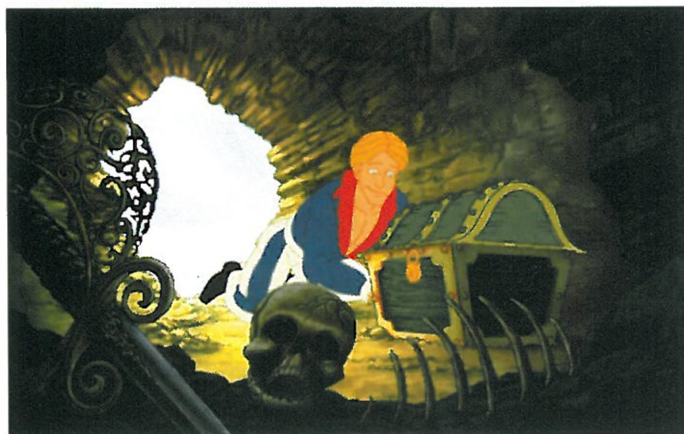
Habla con Grasiento y luego toca los objetos de la habitación para hacer tiempo: el televisor, la lámpara de lava, el cuadro y la piel de tigre. Al final aparecerá la madre del general y debes volver junto a George.

Habla con Miguel y pídele la cuerda; átala a los barrotes y entrega el resto de la cuerda a Duane.

LA CASA DEL ÁRBOL

Después de la huida, George despierta en plena selva. Recoge la enredadera y coloca el recibo del banco en las hojas. A continuación utiliza la estatua en la





rueda de la noria. Cuando baje el padre, habla con él: te dirá que Nico está a punto de morir por una mordedura de serpiente. Sólo un remedio indígena puede salvarla.

Coloca la enredadera y el alzacuellos del padre en la prensa; para accionar la máquina usa la cruz de madera. Si devuelves el alzacuellos al padre te llevará hasta el pueblo de los indios. Habla con el guardia y entrégale una galleta para el chamán. Cuando vuelva coloca la piedra de obsidiana en la caja de galletas y dásela al guardia.

Avanza hasta la hoguera y habla con el chamán. Te contará la historia de las piedras y, por último, te dará la raíz para Nico. Vuelve a la casa del árbol y coloca el cono metálico bajo la prensa. Aplasta la raíz con ella y el jugo caerá en el cono. Recoge el cono y sube a la casa. Después de curar a Nico volarás al Caribe.

EL CAPITÁN KETCH

Habla con Bronson, intenta ver los planos y mira por el teodolito. Sube los escalones y habla con las ancianas. Abre la escalera y baja al embarcadero. Charla con River y regálale el gusano. Habla con Bronson, luego con River y coge la cámara de la bicicleta que hay en la barca. Cuando la tengas, habla otra vez con River para que te dé el pescado.

Junto a la casa, súbete a la escalera, cuelga la cámara del poste y pon el pescado en ella. Recoge la pelota y luego la cámara; pon ésta en el tronco y tira el marcador con la pelota. Cuando Bronson suba al poste, quita la escalera y recoge el marcador. Baja a la playa y coge los planos y el teodolito. Sube otra vez y entrega los planos a las ancianas.

Llega el turno de Nico en Londres. Habla con el encargado, mira la vitrina y pregunta al encargado; éste te presentará a Oubier. Descubrirás que la piedra jaguar ha sido robada. Coge la llave y úsala para hacerte con la daga de obsidiana de la vitrina que hay junto al teléfono. Habla con el encargado y dale la llave. A continuación, corre la cortina y abre la puerta con la daga.

LA ISLA DE LOS ZOMBIES

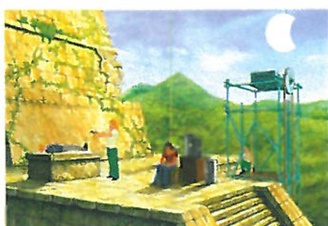
Abre el arcón pirata. Habla con Emily y mira el cuadro. Pide a Emily que te dé el crucifijo. Coge la pluma y coloca el plano en la mesa, coge el farol y ponlo sobre el tintero. Sal del museo, acerca la pluma al gato y luego recoge sus restos.

Baja a hablar con River y dale la pluma. Vuelve al museo y Emily te entregará la cruz a cambio de la concha. Sitúa la cruz en la mesa y averiguarás dónde está el tesoro. Vuelve con River y te llevará a la isla. Examina los acantilados, la roca y el bote. Pídele a River la red y colócala en la roca.

De vuelta en Londres, examina el bolso y utiliza la horquilla en la máquina para recuperar una moneda. Vuelve a echar la moneda en la máquina y recoge la moneda y el chocolate.

Echa la moneda en la báscula y recoge la tarjeta que sale. Fuerza la portezuela con la daga y termina de abrirla con la tarjeta. Pulsa el botón y sube al metro.

De nuevo con George. Entra en el pantano y recoge un junco. Busca el árbol con una madriguera a sus pies. Mete el junco en la madriguera y luego introduce el dardo en el junco. Sal del pantano y busca al jabalí. Usa la cerbatana contra él y cuando se arranque agárrate a la rama. Pasará por debajo y abrirá un camino en la espesura.



EN BUSCA DEL TESORO

Camina hacia la derecha y llegarás a una roca en forma de aguja. Coge una enredadera y mézclala con la red y el marcador. Tira el conjunto a la cima de la roca y vuelve a la zona del jabalí. Entra por el camino que abrió el animal. Coloca el teodolito en los agujeros y úsalo. Busca el brillo del marcador, obsérvalo y luego mira la roca que está en línea. Abandona la cima de la montaña por la nueva salida que aparece.

Volvemos con Nico a los muelles de Londres. Cuando el guarda dé la vuelta, sube al techo del barco; en su siguiente vuelta abre la puerta del armario y vuelve a subir. Cuando el hombre entre en el armario, cierra la puerta y atráncala con la fregona. Mira por la ventana. Cuando Karzak salga, entra en el camarote y comprueba que Oubier está muerto. Coge la piedra y clava la daga en la pierna de Karzak para huir.

De vuelta en el Caribe, habla un poco con los actores y con el director. De la mesa de la comida coge unos bollos, una torta y el sirope. Examina los arbustos y echa el sirope en la torta. Entrega la torta a Burt y tira unos cuantos bollos a los arbustos.

Cuando el equipo esté en la playa charla con todos los integrantes. Observa la cámara pequeña y habla con el cámara y el director para que George haga de doble. Después de la difícil escalada, George conseguirá la última piedra.

EL PUEBLO EN LLAMAS

Cuando Nico vuelve de Londres se encuentra con el poblado indígena arrasado. Habla con el enano e intenta coger la piedra; como está caliente debes pedir ayuda a Titipoco para volcar el barril con el agua. Recoge la piedra y pide a Titipoco que te guíe hasta la pirámide.

Examina el andamio, coge la cuerda y pide a Titipoco que la coloque en la parte superior del mismo.

Engancha la cuerda en la rueda del motor y examina el generador. Corta el tubo de combustible con la daga y con el cilindro del generador recoge un poco de gasolina. Vuelca la gasolina en el interior del motor y ponlo en marcha con el botón rojo. Tira de la palanca y explica a Titipoco cuál es el funcionamiento del aparato.

Una vez arriba, recoge la cartuchera con la munición y desciende. Coge la antorcha de la parte derecha y habla con los guardias. Pide a Titipoco que encienda la antorcha y tírala en el charco de gasolina. Arroja la munición al fuego y vuelve a subir. Amenaza a Grasiento y libera a George con la daga. Dentro de la pirámide, prueba las dos palancas y di a George que tire de una de ellas.

LA MÁQUINA

Para salir de la habitación, Nico debe abrir la puerta de la derecha con ayuda de la máquina. A la derecha de la máquina hay una pared con diez símbolos; cada uno se forma con dos de los símbolos de las ruedas. Más a la derecha hay un grupo de cuatro símbolos formados por dos de los diez de la pared.

El objetivo es pulsar los cuatro signos de la derecha. Para conseguirlo primero hay que tener pulsados los dos de la pared de diez que lo forman; para pulsar cada uno de los que hay en la pared hay que colocar sus dos mitades enfrentadas en las ruedas de la máquina. Si se repite el proceso para los cuatro símbolos de la derecha, se abrirá la puerta y Nico podrá continuar.

Coge la antorcha y pide a Titipoco que la encienda. Tira de la palanca y George seguirá avanzando. Enciende la antorcha de la derecha y tira de la palanca del centro de la habitación. Ve hacia la izquierda, tira de la palanca derecha y luego de la de la izquierda. Sal al pasillo y vuelve a la primera habitación: una nueva puerta está abierta ahora.

Baja por las escaleras y tira de la palanca. Continúa bajando hasta que llegues a la cámara central de la gran pirámide. Allí podrás asistir al final de la vida de Karzak y a la salvación de la humanidad. Gracias a ti.

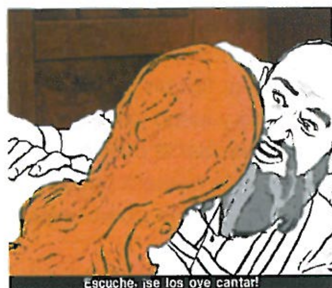
A. L. Mozún

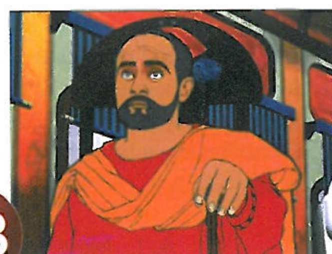
A FONDO

THE LAST EXPRESS

Si te has atascado en esta gran aventura de la compañía Broderbund, te ofrecemos una completa guía que te ayudará a alcanzar con éxito el final de este programa.

Es importante saber, para finalizar el juego, que **The Last Express** no es un programa lineal. La mayoría de las cosas ocurren en un momento dado y sólo en ese momento. Si no estás presente, perderás la posibilidad de realizarlas. Sin embargo, las fundamentales se repiten. De todas formas, conviene hacer las acciones con rapidez para sacar el máximo partido al juego. Algunas de las que se exponen en esta solución no son necesarias para finalizarlo.





Existe una serie de acciones que es conveniente realizar siempre que se pueda. Algunas son:

1.- Mirar los libros de los revisores cuando no estén sentados. Encontrarás información de interés.

2.- Leer el periódico en la sala de fumadores.

3.- Cuando los revisores no te puedan ver, aprovecha para entrar en los compartimentos de los otros viajeros.

4.- Conversa con los viajeros siempre que puedas.

24 DE JULIO: PARÍS-CHALONS

Tyler Whitney observa desde el Orient Express. Parece que espera a alguien. El Orient Express sale de París. Robert Cath sube al tren en marcha. A partir de este momento, tomas el control de las acciones de Cath. Te encontrarás situado entre el vagón privado y el de camas trasero.

Busca el compartimento 1, que es el de Tyler Whitney. Abre la puerta y entra en él. Encontrarás el cadáver de Tyler. Abre la ventana del compartimento. Coge el cuerpo de Tyler y tíralo por la ventana. Tu chaqueta se ha manchado de sangre. Cámbiala por la de Tyler. Coge la maleta de Tyler del portaequipajes y regístrala cuidadosamente. Lee el telegrama. Coge el pergamino ruso.

Ve al coche restaurante. En el camino a través del compartimento de fumadores para y escucha la conversación entre Sophie y Rebecca. Ve al compartimento comedor y habla con el hombre sentado a solas frente a ti, August Schmidt. Cuando August se vaya, permanece sentado. Habla con el joven que se encuentra solo, Alexei Dolnikov. Cuando Alexei se vaya, coge su libro y el horario que se encuentra en su interior. Al momento él volverá para reclamar el libro. Escucha la conversación entre el caballero mayor y la chica joven. Son el Conde y su nieta, Tatiana.

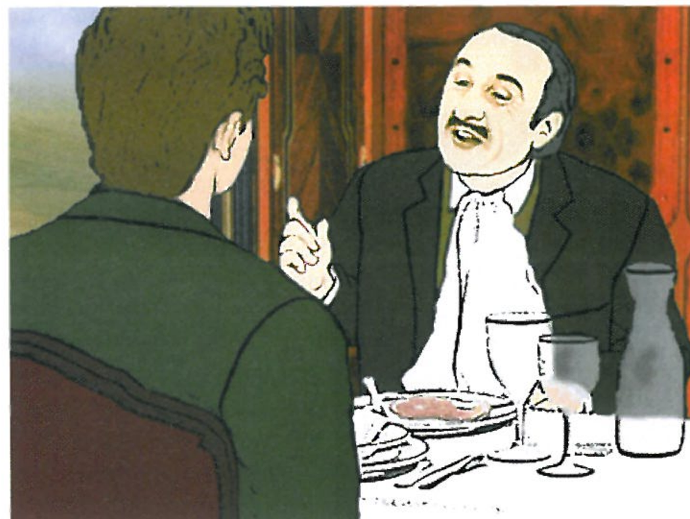
Deja el restaurante; camina por los coches cama hasta que veas al niño Francois Boutarel con un silbato. Síguele y escucha la conversación que tiene con su madre.

Vuelve al compartimento comedor. Cuando la mujer elegante, Ana, entre, habla con ella. Ve al compartimento de fumadores y enseña el pergamino a Alexei. Vuelve al comedor y escucha la discusión de los Boutarel. Observa a August coqueteando con Ana. Ve al coche cama trasero. El conductor te dirá que eres requerido dentro del coche privado.

Dentro del coche privado al que has sido invitado conocerás a Kronos y a Tahina. Regresa al coche restaurante. El Conde y Tatiana se marcharán. Tienes que seguirles. Cuando pasen por el compartimento de fumadores, el Conde y Alexei se pondrán a discutir. Charla un poco con Alexei. Vuelve a tu compartimento, donde serás violentamente atacado por un airado Milos. Cuando ganes la lucha, desármalo y habla con él.

Abandona tu compartimento y camina hacia el coche restaurante. Verás a Tahina mirando en los compartimentos ajenos en busca de algo. Ve al compartimento y atraviesa la cortina. Escucha la discusión del chef y su ayudante. Vuelve al pasillo del coche cama.

La policía francesa aborda el tren. Debes esconderte o serás arrestado. Un buen lugar para hacerlo es el cuarto de baño del compartimento del Conde. Entra en el compartimento A y, allí, en el baño. Espera a que la policía abandone el tren. Vuelve al pasillo. En el compartimento D la señora Boutarel, su hijo y el revisor discuten sobre las investigaciones policiales. Cuando pase Ana, habla con ella. Ve al compartimento de fumadores y escucha la conversación entre Anna y August. Vuelve a tu compartimento e intenta dormir.



25 DE JULIO: ESTRASBURGO-ULM

Te despiertas. Levántate y sal del compartimento para luego volver a entrar. Era una pesadilla. Despertarás de nuevo, esta vez de verdad.

Ve al compartimento F y habla con Ana. Ve al compartimento A. El conde está sufriendo un ataque. Escucha la conversación entre Ana y Tatiana. Vuelve al compartimento F y habla de nuevo con Ana. Vuelve a tu compartimento y duerme.

25 DE JULIO: ULM-MUNICH

Cuando despiertes encontrarás un pañuelo. Abandona tu compartimento. Visita el G. Milos charlará contigo. Vuelve al pasillo. El guarda y el revisor hablarán sobre una llave maestra perdida. Ve al compartimento comedor. Habla con Tatiana. Ve al compartimento de fumadores y escucha a Sophie y a Rebecca. Siéntate en la mesa bajo el reloj. Coge la caja de cerillas de tu bolsillo y vacíala. Coge el escarabajo con la caja de cerillas. El tren llega a Munich. La mercancía de August llega al tren.

25 DE JULIO: MUNICH-SALZBURGO

Ve al comedor. Oirás a Abbot charlando con el guarda. Habla con August. Vuelve al pasillo del coche cama. Enséñale el escarabajo a Francois. Vuelve al comedor y únete a Abbot en la cena.

25 DE JULIO: SALZBURGO-WELS

Visita a Kronos en su coche privado. Lee el libro en el sofá y escucha a Tahina y Kronos tramando. Vuelve a tu compartimento. El pergamino y su traducción se encontrarán en el suelo. Ve al comedor. Escucha a August y Ana conversando. Sígueles.

Ve al coche cama y cambia el escarabajo por el silbato de Francois. Habla con August. Dirígete al coche cama trasero. El conductor te invitará a un concierto. En el comedor oirás al chef "abroncando" a su aprendiz. Vuelve al compartimento de fumadores.

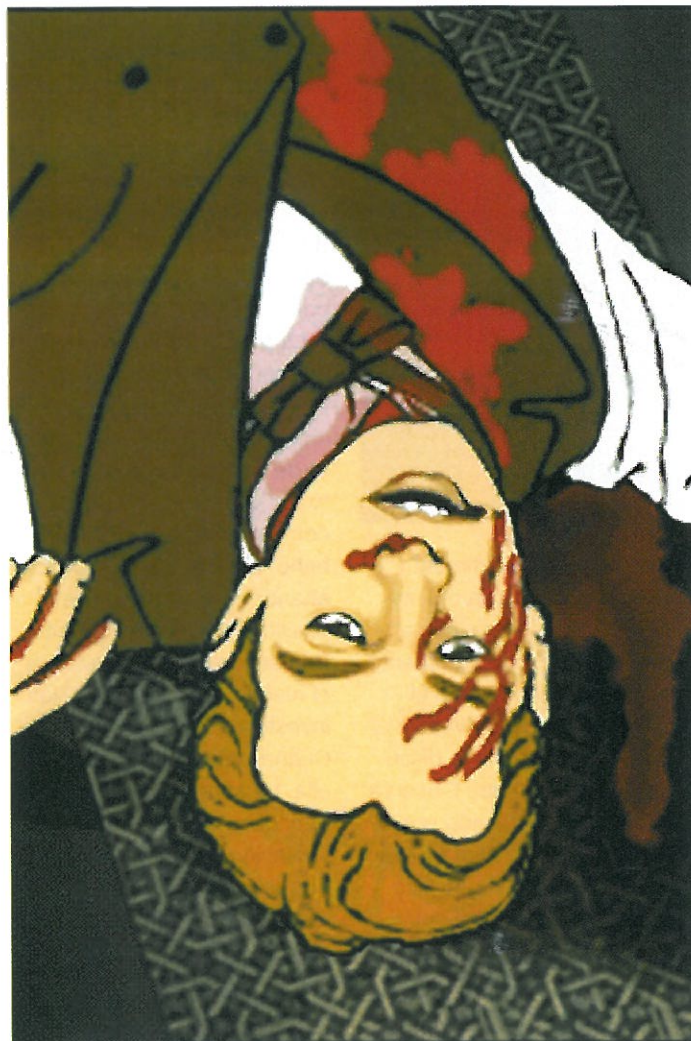
25 DE JULIO: WELS-LINZ

Sophie y Rebecca están charlando. Rebecca se va. Trata de hablar con Sophie. Vuelve al pasillo del coche cama delantero. Ana deja su compartimento cerrado y va al concierto en el coche privado. Vuelve al compartimento de fumadores. Rebeca volverá a hablar con Sophie. Ve al pasillo del coche cama. Tatiana saldrá de su compartimento. Entra en el compartimento A y métete en el baño. Mira debajo del lavabo y coge el huevo de oro. Sal. El Conde se despertará y hablará contigo. Vuelve a tu compartimento y deja el huevo de oro en el cofre.

Alrededor de las 15:10 ve al coche privado donde estará comenzando el concierto. Siéntate y disfruta de la excelente música. Tahina abandona el concierto. Volverá al rato. Éste es un buen momento para explorar algunos compartimentos. Abandona el concierto. Tienes entre media y una hora de tiempo para completar las siguientes actividades mientras la gente está ocupada en el concierto.

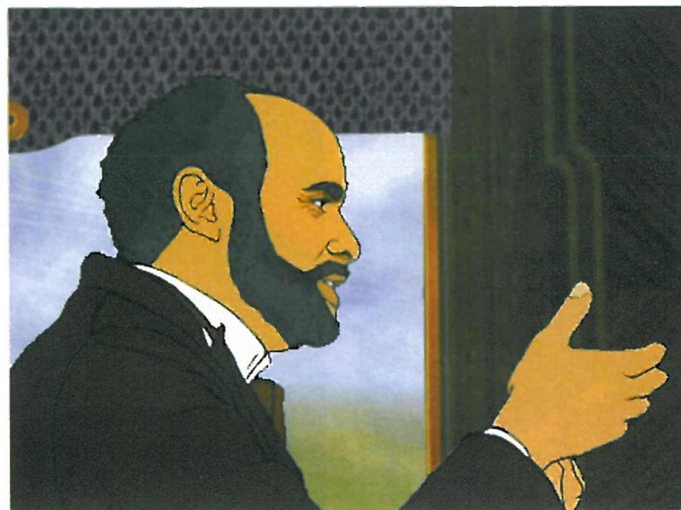
Entra en el compartimento E. Regístralo y lee el diario de Rebecca. Sal por la ventana y entra en el compartimento de Ana. Abre el maletero. En el cajón inferior hay una carta. Mira el joyero. En la parte de abajo hay un compartimento secreto. Ábrelo y coge la llave maestra, que abrirá la puerta de todos los compartimentos y las puertas exteriores. Sal del compartimento de Ana y ve a la zona entre el coche privado y el coche cama trasero.

Usa la llave maestra para abrir la puerta de la derecha y sube al techo del tren. Gira y dirígete a la parte trasera del tren. Cuando llegues al techo de cristal del coche privado, rómpelo. Desciende al dormitorio privado de Kronos. Mira los papeles en la mesilla de noche. Parece que Tyler tenía el huevo al salir de PARÍS. Busca el mecanismo en la pared de la derecha del armario y púlsalo. Abrirá un departamento donde hay una maleta. Cógela tras abrirla. Sal a través de la puerta e incorpórate al concierto.



Vuelve a tu compartimento. Coloca la maleta debajo de la cama. Recoge el huevo de oro. Dirígete al vagón de equipajes cuando no esté el guarda y atraviésalo hasta el final, hasta que puedas ver el motor. Libera al perro. Deposita el huevo de oro dentro de la jaula. Vuelve al pasillo del coche cama. Abbot intenta hablar con Alexei dentro del compartimento de fumadores, pero Alexei se va. Esto te permitirá entrar en el compartimento 3, el que ocupa August. Regístralo y encontrarás una carta. Vuelve nuevamente al vagón del concierto.

Cuando el concierto termine, regresa a tu compartimento. Coge la maleta llena de oro. Ve al pasillo del coche cama. En el coche delantero, Ana y August charlan. Vuelve al coche trasero. Ve al compartimento 3. Espera a que August entre y muéstrale el oro.



Tahina te dice, apuntándote con una pistola, que Kronos quiere hablar contigo. Ve al coche privado, donde Kronos reclamará la maleta llena de oro. Vuelve al coche cama trasero. Milos charlará contigo. En el compartimento G visita a Milos y habla con él.

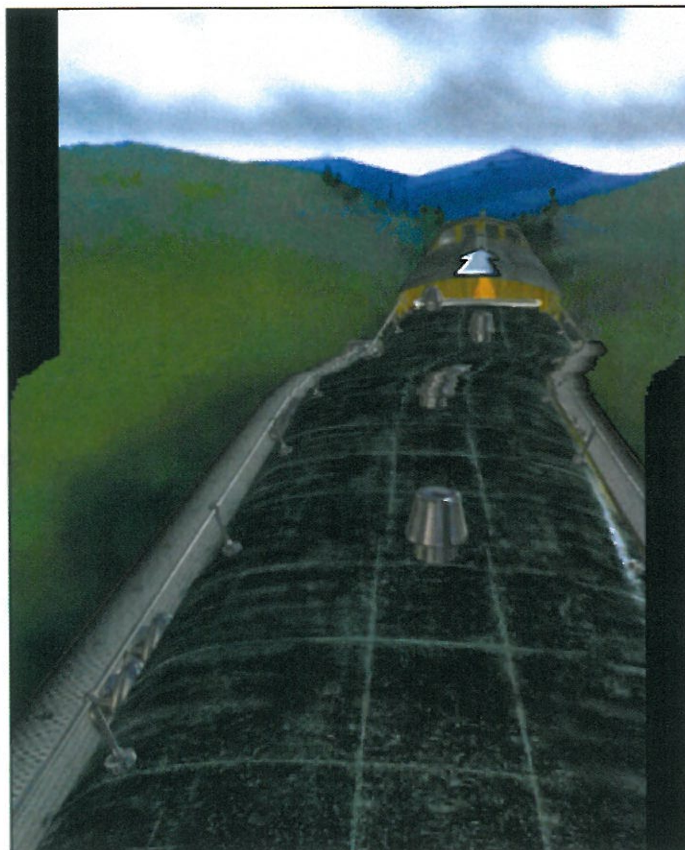
Escucha cómo Tatiana le dice a Ana que el huevo ha desaparecido. Ve al compartimento de fumadores. Escucha a Abbot y a August hablando. Cuando Abbot se marche, charla con August.

Ve al vagón de equipajes. Entra en el área de equipajes. Busca la bolsa que cargó en el tren August en Munich. Intenta abrirla. Ana aparecerá y te contará su historia sobre Tyler y el huevo de oro. Entonces Vesna te atacará. Evita su ataque hasta que Ana se haga con la situación. Échale un ojo a la bolsa.

Visita el compartimento F y charla con Ana. Ve al comedor. August está esperando a Ana. Pero Ana manda un mensaje cancelando la cita. Sal y ve al área entre el coche privado y el coche cama trasero. Encontrarás a Tatiana y Alexei hablando. Sólo podrás espiar su conversación si escuchas desde cerca de la posición del guarda, de forma que ellos no sepan que estás allí. Ve al compartimento 2. Registra el compartimento de Alexei. Coge la maleta del portaequipajes y el detonador que encuentres en ella. Cuando vuelvas al pasillo, Alexei y Tatiana estarán juntos. Ve al coche cama delantero. Claude y Abbot conversan en el compartimento C.

Vuelve a tu compartimento. Cuando oigas llamar a la puerta, abre. Tatiana te visitará y pedirá tu ayuda. Ve al compartimento de fumadores. Habla con Augusto, que está más borracho que una cuba. Vuelve a tu compartimento. Ve a dormir. Tendrás un curioso sueño.

Cuando despiertes, ve al compartimento A. Oirás las últimas palabras de Alexei y serás testigo de su muerte. Sal. Escucharás a Abbot pedir al guarda que silencie el incidente. Oirás un tenue tick-tack. Sigue el sonido de tick-tack hacia el panel del guarda delantero. Abre el panel y busca la bomba. Mueve la bomba una vez. Usa un cigarrillo para quemar los cables. No abras la caja. Gira la caja y quita los tornillos de las bisagras. Pon el telegrama entre los contactos móviles y desarma la bomba. Ve al compartimento de fumadores. Habla con Abbot. Sigue a Ana a su compartimento. Aunque se sienta cansada, se persistente en hablar con ella.



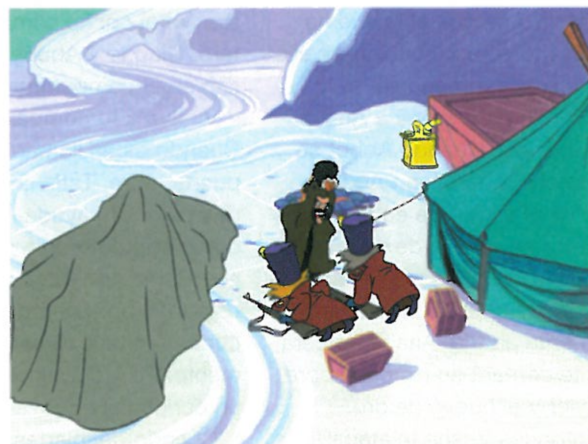
Los serbios toman en ese momento el tren. Te atarán y meterán en el vagón de equipajes. Libérate. Lucha con el serbio. Deberás golpearle unas cuantas veces hasta vencerle. Libera posteriormente a Ana. Ve a la parte posterior del tren, sal al exterior y súbete al techo.

Ve hacia el motor y lucha con el serbio. Evita sus ataques y coge la barra con la que te está atacando para vencerle. Gira y lucha contra Vesna. Evita sus ataques y agáchate cuando ella lo haga. Vuelve al comedor. Explica lo ocurrido a todos los allí presentes, que volverán a sus compartimentos. Se quedarán el Conde y Tatiana. Habla con ellos. Ve al área entre el coche restaurante y el coche cama. Levanta el suelo y separa los vagones. Vuelve al techo del tren. Ve hacia la locomotora. Habla con Milos. Ana le disparará e intentará parar el tren. Suelta el freno y atraviesa la frontera serbia. Ve al compartimento de pasajeros en el vagón de equipajes y habla con Ana.

A la mañana siguiente, cuando Ana se vaya, ve al coche restaurante. Coge el huevo de oro de la jaula del perro. Abre el *firebird* pulsando en las gemas según el orden que indica el pergamino: Australia, Dinamarca, China, la isla en el Pacífico Sur y el Este cercano. Ana hará que el *firebird* cante tocando un violín. Cuando Kronos te diga que cierres el *firebird*, usa el silbato de oro. Por fin comprenderás cómo murió Tyler. Disfruta de las secuencias del final de esta excelente videoaventura.

A. J. Novillo

En todo el mundo desaparecen constantemente animales. Una maligna empresa pretende acabar con la fauna del planeta. Sólo un hombre será capaz de frustrar sus planes. Su nombre es Ace Ventura, el divertido detective de mascotas.



ACE VENTURA: DETECTIVE DE MASCOTAS

Cuando acabe la secuencia inicial del programa, coge la cuerda de la camisa de Ace y átala alrededor de la roca que se encuentra a su derecha. A continuación utiliza la llave para entrar en el apartamento. Nada más oír los golpes en la puerta baja la pantalla de proyección y abre la puerta para hablar con el casero.

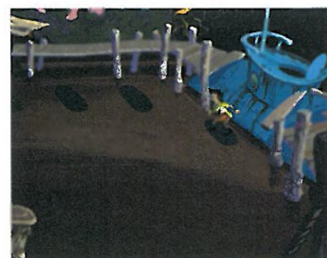
Después de esa interesante conversación se encenderá la luz del ordenador portátil que lleva Ace Ventura. Habla con Woodstock y comenzará la primera misión, que consiste en averiguar por qué están desapareciendo ballenas.

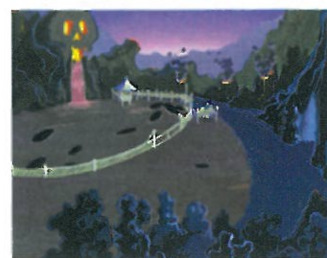
EN EL NAUTILUS

Una vez bajo el mar, entra en el submarino por la escotilla de la parte inferior. Después de nadar un rato entre desperdicios, llegarás hasta un pasillo del submarino. Avanza un poco hasta que capturen a Ace. Después de una conversación con Jacques, sal del comedor por la parte izquierda. Recoge el tenedor que está en el suelo y continúa hacia la izquierda hasta que llegues al camarote de Jacques; para poder entrar utiliza el tenedor y Ace forzará la entrada.

Examina los papeles que hay sobre el escritorio y recoge los mapas. Abre la puerta derecha del armario y coge la llave; también debes recoger el fajo de billetes. Gira el pez que cuelga de la pared y anota el ID y *password* de Jacques. A continuación, coge la concha azul, abre el libro y léelo hasta llegar al código del periscopio (largo-corto-largo). Sal del camarote y vuelve a entrar.

Coge la ostra que descansa sobre la cama: mueve ésta y verás un hueco en la pared. Coloca la concha azul en el hueco y se abrirá una puerta. Pulsa dos veces sobre la puerta para que Spike entre. Luego entra tú y abre el armario, recoge la capa del capitán Nemo y examina el mapa que está colgado en la pared. Pincha en la isla para que Ace coja



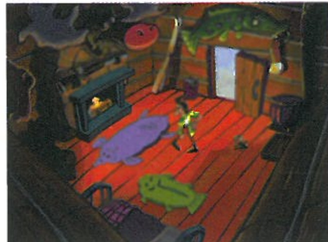


el compás. Hazte con la pluma y pulsa en 50 grados de longitud; luego en el papel, para que Ace lo apunte. Repite la operación con la latitud y regresa al pasillo.

Abre la escotilla y desciende hasta que llegues al tanque de ballenas. Utiliza la llave en el panel de control y tira de la palanca para que se abra el tanque. Pulsa sobre la ballena hasta que se acerque a Ace. Cuando lo haga, presiona el botón para activar el localizador de la ballena.

Vuelve al pasillo y sube por las escaleras hasta el puente. Utiliza las gafas para que Ace Ventura se disfrace, como nuestro querido Mortadelo. Cuando la tripulación desaparezca, ve hasta la mesa de navegación y gira las piezas del mapa hasta ordenarlas y coloca el último trozo que lleva Ace.

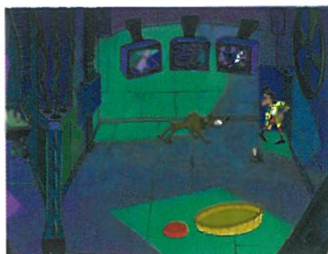
Utiliza el papel con las coordenadas sobre el mapa para localizar la posición de la isla. Coloca la cubierta de plástico encima del mapa y traza una línea con la pluma. Ve hasta el sónar y pulsa el botón de liberar. A continuación, debes utilizar los cursores para mantener a la ballena en la pantalla.



LAS BALLENAS PERDIDAS

Sube hasta la plataforma del periscopio y utiliza el código de luces para espantar al peligroso pulpo gigante. Sal del submarino utilizando la escalera de caracol. Una vez estés en el exterior, salta de ballena en ballena hasta que llegues al cuadro de control. Una vez esté al otro lado, Ace Ventura, héroe de las niñas, liberará a las ballenas y regresará a casa.

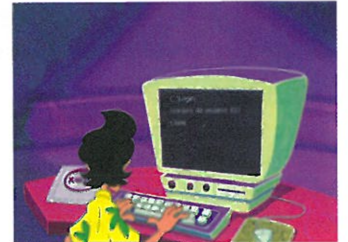
Vuelve a usar la llave para entrar en el apartamento. Si hay un matón en la puerta, entrégale el fajo de billetes que recogiste antes. Habla con el casero y entra en el baño, llena la bañera y vuelve al salón. Intenta oír los mensajes del contestador y descubrirás que no hay energía eléctrica. Coge la nota de la pared y a continuación abre los armarios de la cocina hasta encontrar unos guantes de goma.



Recoge el cable de la televisión y conéctalo a la caja de fusibles. Coge el otro extremo del cable y sumérgelo en la bañera. Vuelve a la cocina y quita la funda que cubre la pecera con las anguilas. Coge la pecera y colócala sobre el inodoro. Una vez que Ace se ponga los guantes coge las anguilas y tíralas en la bañera. Vuelve hasta el ordenador y habla con Woodstock sobre la siguiente misión.

RUMBO AL NORTE

Sal por el agujero del hielo y habla con el esquimal. Pídele que te lleve ante su jefe. Llama al iglú del anciano y



éste saldrá. Habla con Oosik; una vez sentados alrededor del fuego vuelve a hablar con él y elige a las chicas cuando ella te pregunte. Cuando vuelvas pasarás automáticamente al juego del tótem. Para construir el tótem de mujer debes usar las siguientes piezas: rayas verticales, verde claro, corazón, rayas horizontales, marrón y cara.

A FONDO

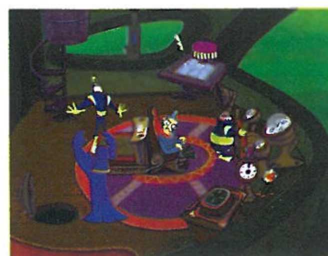
Cuando estés en el sitio en el que desaparecieron los perros, examina la nieve amarilla. Habla con Oosik y ésta te enseñará “el vengador de la nieve”. Úsalo y el anciano te dará su abrigo. Recorre las pistas hasta llegar al campamento abandonado, destapa el hueso y recógelo; a continuación recoge el bizcocho del montículo contiguo.

Vuelve al vehículo y ve hasta la antena del satélite. Abre la tapa de la base con el bizcocho y recoge el destornillador. Antes de partir examina el diagrama de la tapa. Ahora dirígete al campo de los espías, pulsa sobre los soldados varias veces y luego sobre la nieve que se encuentra a la derecha de Ace. Utiliza las gafas y Ace bajará por la rampa.

Coge la lata de gasolina y habla con los soldados. Descubre el otro vehículo y utilízalo para llegar hasta la cabaña. Usa el hacha para abrir la puerta. Recoge el papel de la papelera y levanta la alfombrilla pequeña: descubrirás un botón que hay que pulsar. Baja en el ascensor y atraviesa las llamas. Una vez en el otro lado, desconéctalas y continúa.

Avanza hasta llegar a unas escaleras, sube y entra en la habitación. Para distraer al perro dale el hueso. Pulsa el botón y entra en la sala contigua. Utiliza el ordenador: para acceder al programa introduce la clave que recogiste antes de la papelera. Desactiva la seguridad de extracción y la seguridad del panel de control. Antes de salir activa la corriente del ascensor.

Abre el armario y recoge la palanca. Abre la caja de fusibles con la palanca. Introduce las siguientes combinaciones: rojo, azul, palanca y rojo, verde, palanca. Regresa a la sala del ordenador y libera a los perros.



CAZADORES DE FOCAS

Sal al pasillo y entra en la habitación inferior. Detén la máquina y libera a las focas. Vuelve a la primera habitación, examina los barriles y ábrelos con la palanca. Entra en la bañera: empezará la fiesta. Cuando termine, vuelve al apartamento.

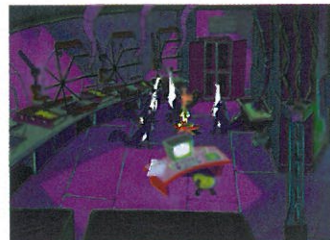
Si está el matón, entrégale el dinero, entra y habla con el casero cuando llame a la puerta. Usa el ordenador para entrar en la página web de Xotica. Pulsa el icono de la izquierda. Arrastra el icono de aceite marino hasta la X; repite la operación con tres productos y completa la X.

Introduce la clave Jacques Nemo para poder continuar y pide aceite de mar y luego jabón de ballena. Pulsa el icono de la oferta especial y realiza el pedido. Abre la puerta cuando llame Vanella y habla con ella.

EUROPA

Cuando Vanella te deje, recoge la tarjeta de acceso del suelo y quita el cerrojo de la ventana. Escucha a Phatteus Lardus y síguele en la visita por el castillo. En la sala de comunicaciones pulsa en el panel para enfadar a Phatteus. Cuando estés ante las jaulas, escucha a Phatteus hablar sobre ellos y luego continúa hasta el escenario.

Una vez en la habitación de invitados intenta salir por la puerta. Sal por la ventana



y sube hasta la antena. Utiliza las coordenadas anotadas en el papel para colocarla en posición y entra en la sala de productos por la ventana. Baja por las escaleras y tira del hacha de la armadura.

Examina el panel. Para resolver el *puzzle* debes encontrar un camino desde la izquierda a la derecha. La

condición que tienes que cumplir es que cada media luna del camino quede conectada a otra media luna del mismo color con una línea también de ese color. Abre la puerta del laboratorio con la tarjeta y entra.

Cuando Vanella ate a Ace a la mesa y se vaya, elige el espejo para que Spike libere a Ace. Atraviesa la cueva para llegar al escenario, usa el disfraz y entra en escena. Después de luchar con Vanella llegará el ataque de Phatteus. Para vencerlo, escóndete detrás de las columnas y haz burla a Phatteus hasta que destruyas ambas columnas. Cuando se derrumbe el castillo, Ace se marchará con los felices animales.

Á.L. Mozún

Necesitáis esta sección, y así nos lo hacéis saber en vuestras curiosas misivas mensuales, así que continuaremos en la misma línea, poniendo a vuestro servicio nuestra imponente, modestia aparte, sapiencia. Gracias a todos por vuestro gran apoyo moral.

TARJETAS 3D

Aquí tenéis estas breves respuestas, a breves preguntas referidas a las diversas tarjetas 3D que pueblan el mercado:

-¿Qué significa esta avalancha (en esta y otras revistas) de demos que sólo aceptan tarjetas aceleradoras 3D?

MARCOS GONZÁLEZ
(S. Adriá de Besós, BARCELONA)

Respuesta: Esto se debe a que las tarjetas 3D se están imponiendo en el mercado lúdico del PC y son cada vez más las compañías que sólo preparan sus juegos para este tipo de aceleradoras.

-¿Es la tarjeta Diamond Monster 3Dfx la mejor de su género? ¿será una referencia en el futuro para los mejores juegos que salgan al mercado?
-¿Es posible optimizar juegos antiguos con esta tarjeta (tipo *Tomb Raider*, *Quake*, etc.)? Y si es posible, ¿cómo puedo hacerlo? ¿qué necesito?

JOSÉ MARÍA ROMAN MÁRQUEZ
(SEVILLA)

Respuesta: Decir tanto como que Monster, o Maxi Gamer de Ubi que también lleva el chip 3Dfx, son las mejores del mercado, es mucho decir. Pero si una cosa tenemos clara es que, para juegos, en el momento actual sí lo son.

Esto se debe a que el *chip* 3Dfx cuenta con posibilidades gráficas desconocidas en otras tarjetas 3D. Aún no es una tarjeta perfeccionada (más bien cuenta con bastantes fallos en algunos aspectos), pero los mejores juegos de hoy en día la toman como referencia.

Por supuesto que es posible optimizar juegos antiguos, pero siempre y cuando sus programadores hayan dispuesto un "parche" para hacerlo. Un claro ejemplo pueden ser los dos títulos que has expuesto. Para conseguir esos parches, normalmente deberás tener una conexión a Internet.

- Quiero actualizar mi PC. Tengo una tarjeta gráfica S3 Virge 3D de 2 Mb ampliables a 4 y me gustaría saber si puede convivir con una Maxi Gamer 3Dfx, al tratarse Virge de una tarjeta 3D también.

JOSÉ MANUEL FOLGUEIRAS
(Torrelavega, CANTABRIA)

Respuesta: Llamar tarjeta 3D a la Virge es un decir, ya que si bien es antecesora de las actuales, no puede considerarse como tal. Una tarjeta 3D destaca por contar con instrucciones propias que permiten realizar operaciones gráficas de todo tipo sin esfuerzo para el procesador. Así, en principio no deberías tener ningún problema para compatibilizar ambas.

MANGAMANÍA

Soy un asiduo comprador de su revista, y quiero felicitarles por la misma.
Me gustaría, asimismo, hacerles unas sugerencias:
- ¿Sería posible aumentar el número de demos en castellano del CD-ROM?
-Teniendo en cuenta que su revista la leen miles de niños, ¿no les parece que a veces está un poco salido de tono su apartado de Mangamanía?

JOSÉ MANUEL RODRÍGUEZ LÓPEZ
(LEÓN)

Respuesta: El asunto de que las demos estén en castellano o en otro idioma, depende del material que nos proporcione cada distribuidor, así que ellos "deciden" que esté en un lenguaje u otro. Sabemos que a veces es complicado jugar ciertos títulos en inglés, pero no podemos hacer nada al respecto, pues nosotros no podemos tocar el contenido de esas demos. Intentamos ayudar bastante con nuestras páginas del Contenido del CD-ROM pero, desgraciadamente, España no es todavía un mercado tan mayoritario en el mundo del videojuego. Por ello, los distribuidores no se molestan en doblar, o por lo menos traducir, el contenido de sus demos.

Respecto al tema del contenido erótico de Mangamanía, ésta es la primera queja que recibimos al respecto en los treinta números que lleva esta publicación en el mercado. Procuramos siempre avisar que tales productos están recomendados para mayores de 18 años, pero si existe más gente que opine lo mismo acerca de esta cuestión, agradeceríamos nos escribieran acerca del tema para solucionarlo.

De todos maneras, amable lector, se sorprendería de la cantidad de mayores de edad que leen esta revista según nuestras encuestas.

CON CIEN RESPUESTAS POR BANDA...

En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

漫 MANGAMANIA

TENKO SEI

Distribuidor: ANIMEX

Otra producción del género, para mayores de dieciocho años, que no sabe aportar nada novedoso. En esta ocasión la historia gira alrededor de los sempiternos sueños eróticos de un adolescente alrededor de una vecina que además es su compañera de escuela. El argumento, como ves, no es nuevo y no sorprenderá a nadie, aunque hoy en día nunca se sabe lo que puede ocurrir...

Se trata de una hora más de la inocente pseudopornografía del *manga* japonés que encandila a los españoles.

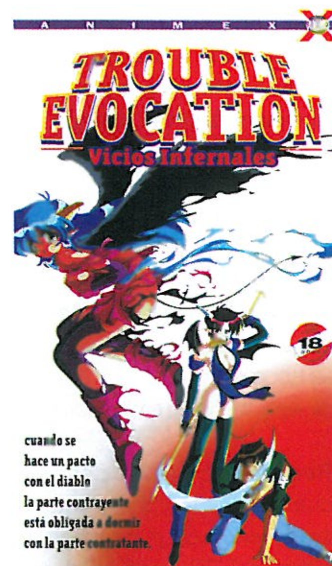
La duración de la cinta es la habitual, aunque los conocedores de este género deben de empezar a estar cansados de pagar tanto por tan poco... tiempo. Sólo merece la pena si eres uno de los mencionados aficionados que no se pierden nada.

TROUBLE EVOCATION

Distribuidor: ANIMEX

Lo más profundo del averno sale a la superficie para entregarse a los más desenfrenados sueños nipones. En esta cinta de una duración aproximada de una hora un joven estudiante hace un pacto con una atractiva diablesa...

Como os podéis imaginar, la diablesa no se conforma con el alma del chico, y poco a poco va sorbiendo sus más potentes facultades. Más de los mismo en un género en el que, por un lado, las historias ya nacieron viciadas, carentes de sencillez y de originalidad, y por otro la calidad de las animaciones estaba sentenciada a las limitaciones de los productos fáciles y lucrativos.



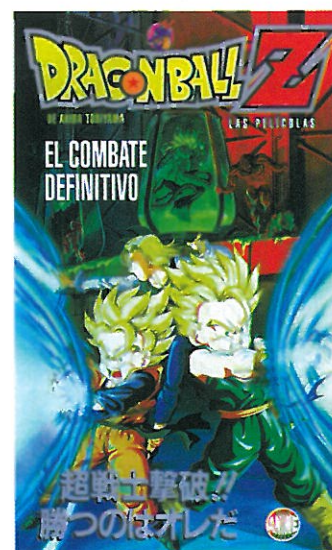
Los incondicionales de estas películas no quedarán defraudados, pero no pueden esperar novedades en esta cinta para adultos.

DRAGON BALL Z: EL COMBATE DEFINITIVO

Distribuidor: ANIME VIDEO

La última entrega de esta fenomenal serie se nos antoja la mejor de todas. El éxito que tiene entre el público está justificado. Sin embargo, debemos lamentar la escasa duración de la entrega; sólo hay tres cuartos de hora.

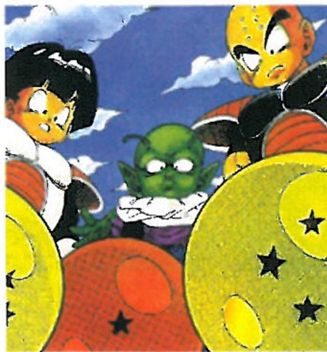
Con todo, es un vídeo que merece la pena disfrutar. En él, el barón Jager Butta saca de las tinieblas al terrible Broly, antiguo y poderosísimo enemigo de Son Goku, y con él realiza una serie de Bio-Guerreros, que lucharán con las fuerzas del bien. El objetivo de esta operación es crear un caos en el que perezca su rival en el negocio de los deportes: Mr. Satán. Sin embargo, pronto habrán de vérselas con Trunks, Son Goten y la Androide Nº 18...

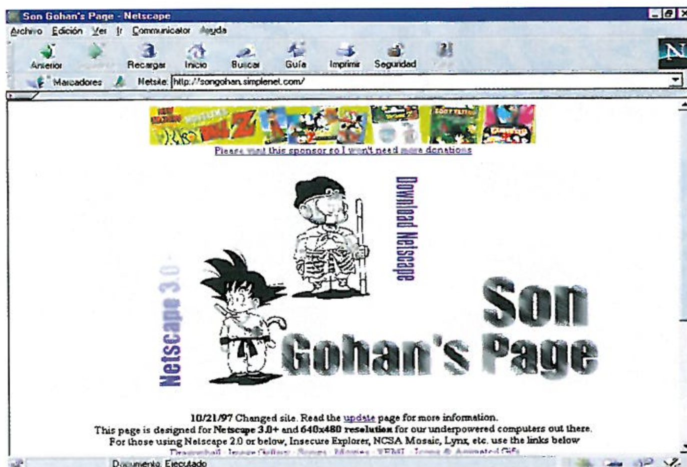


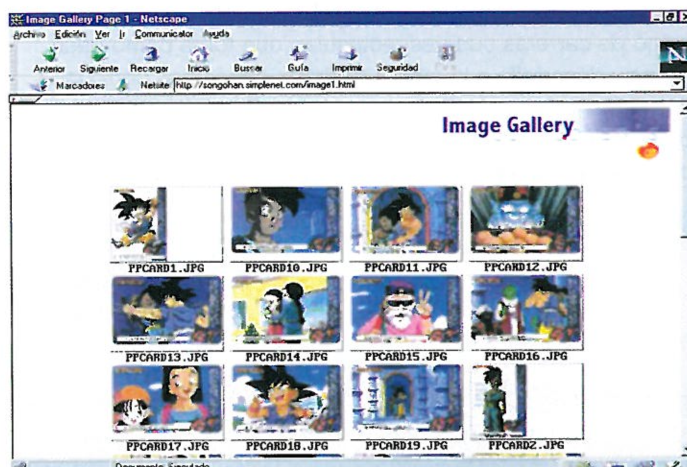
Es un producto imprescindible para todos los amantes de esta portentosa serie del genial Akira Toriyama.

PÁGINAS INTERNET

Celebrando la salida este mes de la última entrega de las películas de *Dragon Ball Z* por parte de Anime Video, aquí te ofrecemos la mejor página web que podrás encontrar en la Red de Redes relacionada con el apasionante mundo creado por el maestro Akira Toriyama. En él no sólo encontrarás detalles acerca de las historias, sino que aparecen imágenes del *Dragon Ball* original, y de la última entrega (*Dragon Ball GT*), así como vídeos y sonidos relacionados con la serie. Si te gustan Goku y sus aventuras, date una vuelta ya mismo por esta página.







Si quieres tener acceso a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://songohan.simplenet.com/

PRÓXIMO MES

La filial deportiva de Electronic Arts, EA Sports, nos reserva una sorpresa de la que hablaremos bastante en los próximos meses: **Andretti Racing**. Se trata de un juego de carreras superespectacular, que toma como base para su desarrollo a la familia Andretti, conocidos corredores norteamericanos que arrasan en competiciones como Náscar o la Fórmula Indy. Los gráficos son impresionantes y aprovechan completamente la calidad de las aceleradoras 3Dfx.

DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. (91) 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

¡Pídela en tu quiosco!

(*) Que no se te olvide el duro.

Te ofrecemos una revista de informática por menos de 200 pesetas*

Jumping

La diferencia no sólo está en el precio

editorial neón

PC-PLAYER

ESTE MES 2 CD-ROM

REVISTA PROFESIONAL DE JUEGOS PARA USUARIOS DE PC

PC-PLAYER

NÚMERO 30

3D ULTRA PINBALL 3
RIVEN • JEDI KNIGHT

GARANTÍA
ANYWARE
SEGURIDAD INFORMATICA
100% LIBRE virus

• LANDS OF LORE II
• TAKE NO PRISONERS
• EXCALIBUR 2555 AD
• MASS DESTRUCTION
• MACHINE HUNTER
• NUCLEAR STRIKE
• DARK EARTH
• 7TH LEGION
• GALAPAGOS
• HEXEN II

COMPACT disc DATA STORAGE

CD-ROM DE SENCILLO MANEJO: Las demos se integran en un interfaz gráfico dentro de Windows 95. Ejecuta el comandoPCPLAYER.EXE

WORMS·2

TOWER COMMUNICATIONS

…rosoft
…TERACTIVO

COMPACT disc DATA STORAGE

TOWER COMMUNICATIONS

…DE PRUEBA DE:
…PIRES, PLUS PARA NIÑOS,
…GOLF, BOOKSHELF 98
…UCHO MÁS...
…p://www.microsoft.com/spain/home/

CD MICROSOFT

PC Player se complace de ofrecerte el Sampler Interactivo de Microsoft, en el que verás los nuevos productos de la casa, que está dando especial importancia a los juegos en esta nueva temporada.

RIVEN

La excepcional segunda parte de *Myst* lleva camino de convertirse en una obra antológica. En este vídeo podrás ver el "Cómo se hizo..." de este programa.

JEDI KNIGHT

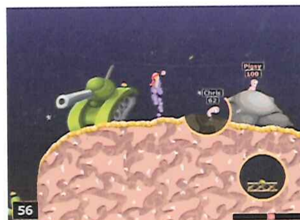
La segunda parte del gran *Dark Forces* de LucasArts, aparte de un nuevo *engine* gráfico, ofrece una jugabilidad espectacular. Pruébala con esta demo.

3D ULTRA PINBALL 3

A la tercera va a la vencida... Eso parecen demostrar los señores de Sierra en esta entrega de su saga *Ultra Pinball*, que supera con creces a las anteriores.

ADEMÁS...

- LANDS OF LORE II
- TAKE NO PRISONERS
- HEXEN II
- MACHINE HUNTER
- DARK EARTH
- 7TH LEGION
- NUCLEAR STRIKE
- GALAPAGOS
- EXCALIBUR 2555 AD
- MASS DESTRUCTION



Esta entrega de *Worms* es aún más divertida que la anterior. Además de pasar los gráficos a alta resolución, posee nuevas armas y escenarios y una jugabilidad fuera de toda duda. La demo que te ofrecemos es la versión multiplayer preparada para dos personas.